DARK HERESY™

DAEMON HUNTER™

A GUIDE TO
THE ORDO MALLEUS

WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY

DARK HERESY™

DAEMON HUNTER™

ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

LEAD DEVELOPER
Mack Martin

WRITTEN AND DEVELOPED BY
Andy Hoare, Owen Barnes, Alex Davey, Ian Hardin, Charles May, Kevin Rubitsky, Paul Tucker, and Ross Watson

EDITING
Ben Lurie

PROOFREADING
Charles May & Onawa Wyatt

DARK HERESY DESIGNED BY
Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

GRAPHIC DESIGN
Kevin Childress, Chris Beck, and Mark Raynor

COVER ART
Kekai Kotaki

INTERIOR ART
Matt Bradbury, Christopher Burdett, Anna Christenson, Ame En, Wayne England, Zach Graves, David Griffith, Ilich Henriquez, Nikolaus Ingeneri, Igor Kieryluk, Brandon Leach, and Franz Vohwinkel

ART DIRECTION
Zoë Robinson

ART ADMINISTRATION
Kyle Hough

PRODUCTION MANAGER
Eric Knight

FFG LEAD GAME DESIGNER
Corey Konieczka

FFG LEAD GAME PRODUCER
Michael Hurley

PUBLISHER
Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGER
Owen Rees

HEAD OF LICENSING
Andy Jones

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY
Alan Merrett

SPECIAL THANKS
Matthew Eustace. "Furies for Everyone!" David R. Schumpert III Esq. with Adam Schumpert, Pierre Wagenseil, Marthinus J. Linde, David Hudock, Paul Shivery, Nathan Walters and Chris Hebert. Charles Kellner with Eve Bloom, Jacob Martasek, Jeff Rubinoff, Megan Cook and Pavel Ort. Dave Cerezo with Andrew Schneider, Dave Evensen, Gregory Sabino and Peter Burke. Michael Underwood with Aaron Bond, Andrew Fields, Jason West, John Beavers and Nathaniel Nicholson. "No Guts No Glory" Sean Connor, Stephen Pitson, Mark Smith, Michael Thompson, Adam Lloyd, Aaron Mcmanus-Wood and Simon Tierney. "Bolter and Chainsword" Ryan Powell, Jon Cox, Max Hardenbrook, Matt Bogart and Richard Sanders.

FANTASY
FLIGHT
GAMES
™

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2011. All rights reserved. Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, Daemon Hunter, Calixis Sector, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2011, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

ISBN 978-1-58994-765-8 Product Code DH16 Print ID: 975APR11

Printed in China

For more information about the Dark Heresy line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Вступление 5

Глава I. Ордо Маллеус 6
- Враг потусторонний 7
- История 8
- Каликсидский Ордо Маллеус 10
  - Магистры Совета 11
  - Владения 11
- Воинствующий Схолариат 13
  - Создание Воинствующего Схолариата 13
  - Структура 13
- Вторжения в Каликсиду 15
  - Кровавая ярость Двимлихта 15
  - Падение дома Йос 16
  - Протазианский прорыв 17
  - Очищение лагеря 109 17
- Аколиты Ордо Маллеус 19
- Каликсидские охотники на демонов 22
- Крайние меры 27

Глава II. Профессии охотников 31
- Биографии Ордо Маллеус 32
  - Победитель демонов 32
  - Телесное освящение 33
  - Несостоявшийся демонхост 34
  - Пожиратель судеб 34
- Альтернативные ранги Ордо Маллеус 35
  - Агент Реликвария 26 36
  - Демоноборец 38
  - Разрушитель культов 40
  - Искатель истинных имён 42
  - Инициат Ордо Сикариус 44
  - Чистильщик 46
  - Техзорцист 48
  - Теомант 50
- Директивы ячеек Ордо Маллеус 52
  - Использование директив ячеек 52
  - Исполнители хартии Экстремис 53
  - Поисковая команда Реликвария 53
  - Экзегеты Схолариата 54
  - Ячейка аколитов Ордо Маллеус 54

Глава III. Арсенал Маллеус 55
- Дистанционное оружие 56
- Рукопашное оружие 59
- Доспехи 61
- Защитные поля 62
- Инструменты, препараты и боеприпасы 63
- Оружие Веры 67

Глава IV. Демонические вторжения 69
- Природа демонов 70
- Отыгрыш демона 70
- Темы приключений 71
- Создание демона 73
- Губительные силы 78
  - Дары Слаанеш 79
  - Дары Нургла 81
  - Дары Кхорна 83
  - Дары Тзинча 85
- Демонический бестиарий 87
- Оружие демонов 91

Глава V. Серые Рыцари 92
- Серые Рыцари в вашей кампании 93
- Происхождение Серых Рыцарей 93
- Серые Рыцари в Каликсиде 94
- Серые Рыцари в **Dark Heresy** 95
  - Создание Серого Рыцаря 95
  - Имплантаты космических десантников 99
- Серый Рыцарь 100
- Психическая подготовка Серых Рыцарей 105
- Психическая дисциплина Серых Рыцарей 109
- Специализации Серых Рыцарей 111
  - Серый Рыцарь ударного отделения 112
  - Серый Рыцарь отделения чистильщиков 114
  - Очиститель 116
- Оружие Серых Рыцарей 118
  - Ценность и уникальность 118
  - Психосиловое оружие «Немезида» 118
  - Дистанционное оружие 120
  - Доспехи Серых Рыцарей 121
  - Прочее снаряжение 123
- Серые Рыцари в кампаниях **Dark Heresy** 124
- Серые Рыцари в кампаниях **«Возвышения»** 126

Примечания 127

Лист персонажа (Серый Рыцарь) 128

Лист персонажа (Демон) 130

Примечание переводчика

Отсылки к **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, отсылают к совмещённой PDF-версии **«Базовой книги правил»** и **«Книги инквизитора»** в переводе Константина «Доктора Кота» Смыкова, которую можно найти в его Реликварии (https://goo.gl/mJB1za)

Переводы других книг правил **Warhammer 4000 Roleplay** вы найдете в группе ВК или на Яндекс.Диске:

- **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
- **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng

Версия:1.04 Переводчик: Широхов С. П.

Вступление

«Невиновность ничего не доказывает»

- известная аксиома Ордо Маллеус

Демоны, что обитают за гранью реальности, непрестанно терзают души смертных. Они – зло, полыхающее в душах еретиков, что рвёт в клочья саму ткань пространства и времени. Малейшая прореха в ней может привести к вторжению Хаоса, что разрушит целые миры и предаст вечному проклятию миллиарды душ.

Лишь милостью Бога-Императора, человечество ещё держится у самого края пропасти. Его избранные воины, инквизиторы из Ордо Маллеус и Серые Рыцари, стоят на грани бездны. Они смотрят прямо в пасть Хаоса, но сохраняют духовную чистоту, ибо их защищает сила веры и чувство долга. Они несут свет Императора праведникам и правосудие – нечестивцам.

Инквизиторы из Ордо Маллеус обладают величайшим оружием Человечества. Их слуги рискуют телами и душами, сражаясь с еретиками и культистами, что призывают чудовищ Варпа в материальный мир. Сами инквизиторы, не покладая рук, преследуют колдунов и демонов. Их провал может означать гибель целого мира и скверну, что подобно чуме, охватит ближайшие планеты. И если Инквизиция не справляется, ей на подмогу приходят лучшие воины Императора – космические десантники из ордена Серых Рыцарей.

О чём эта книга?

«Охотник на демонов» – ценный помощник в проведении кампаний, повествующих об Ордо Маллеус. Этот том подробно описывает историю этого ордоса в Каликсиде, рассказывает о методах, что применяют охотники на демонов и предоставляет ведущему и игрокам множество возможностей для создания великолепных сюжетов.

Глава I. Ордо Маллеус

Первая глава повествует об истории ордоса, его происхождении и каликсидских владениях, таких как таинственные Семь обителей и многочисленные солитарии. Здесь же подробно описаны знаменитые члены Ордо Маллеус и такие важные организации, как Воинствующий Схолариат.

Глава II. Профессии охотников

Вторая глава расширяет возможности для персонажей-аколитов Ордо Маллеус. Новые биографии, директивы ячеек и альтернативные ранги – в том числе прямо направленный на сражения с порождениями Варпа демоноборец – готовы послужить, как новым, так и заматеревшим персонажам **Dark Heresy** в их борьбе с Хаосом.

Глава III. Арсенал Маллеус

В третьей главе описано различное оружие охотников на демонов. Древние святые реликвии и простые безделушки дают персонажам всех уровней массу новых возможностей.

.

Глава IV. Демонические вторжения

Четвертая глава предлагает ведущему инструменты для создания демонических противников, как для слабосильных адептов, так и для могучих Серых Рыцарей. Здесь описаны прислужники каждого из Тёмных богов – чудовища, которые никогда не устают, которые не знают милосердия, и которых невозможно по-настоящему победить.

Глава V. Серые Рыцари

Пятая глава содержит всё необходимое для того, чтобы включить в сюжеты **Dark Heresy** Серых Рыцарей как персонажей игроков. Конечно, для них больше подойдут правила **«Возвышения»** или даже игровая система **Deathwatch**, но воинов Титана можно применять в небольших сюжетных перебивках (в которых игроки временно принимают на себя роли Серых Рыцарей) или же создать отдельную кампанию, повествующую об их служении своему ордену.

I

The Ordo Malleus

The Enemy Beyond

•

The Calixian Malleus

•

The Scholariate At Arms

•

Calixian Incursions

•

Calixian Daemon Hunters

Глава I

Ордо Маллеус

«Вы должны смотреть правде и глаза и быть тверды. Ваши враги – не смертные. Они не знают милосердия, а ложь – их главный союзник. Благословите на уничтожение это оружие, данное вам велением Императора. Забота о нём – ваша обязанность; очищение врагов пламенем – ваша жизнь. Возьмите свой посох и жезл, свою броню и пси-пушку – и ступайте»

- «Лекции к Ордо», инквизитор-историк Гальб Хир

Ордо Маллеус – одна из трёх ветвей Императорской Инквизиции. Его служители защищают души миллионов людей от тварей, что обитают в Варпе. Демоны и жаждущие боги всегда поблизости, за тонкой завесой, что отделяет реальность от Моря душ. Эфирные энергии Варпа рождают существ невероятной мощи, что известны посвящённым и еретикам как Губительные силы или боги Хаоса. Каждый из богов сам творит меньшие сгустки энергии – великих и малых демонов, существ, способных разрушить хрупкую преграду и прорваться в материальный мир. Такие нашествия называют демоническими вторжениями, и только агенты Ордо Маллеус и Серые Рыцари могут надеяться дать отпор беснующимся порождениям Варпа и отвратить смерть и проклятие, что тяготеют над целыми планетами.

Враг потусторонний

«Некоторые говорят, что колдовством можно победить демона. Вы верите в это? Вы верите, что ваши жалкие потуги смогут повергнуть порождение ночи, этого величественного служителя Хаоса? Такие надежды – для малолетних глупцов и слабоумных стариков, которые думают, что жалкими воплями они покорят вселенную и смогут противостоять холодной Истине»

- «Наставления о проклятии» (запрещённые)

Человечество окружено врагами, как внешними, так и теми, что оно само себе создало. Мириады ксенорас оспаривают владычество Империума в галактике, а еретики и бунтовщики терзают Царство Императора изнутри. Но Ордо Маллеус не занимается ни теми, ни другими. Его призвание – сражаться с ещё более опасным врагом, Врагом Потусторонним.

Хотя ни один человек в своём уме, кроме, быть может, самого Императора, не может полностью осознать истинную природу Хаоса, её можно представить в виде сырой энергии, наполняющей измерение, именуемое Варпом, Морем душ или Эмпиреями. Варп существует параллельно материальной вселенной и является источником жизни и угрозой для неё.

Душа каждого разумного существа зарождается в Варпе и возвращается туда, когда истекает отпущенный ей срок. Из-за глубокой связи между материальным и нематериальным миром, страсти и чувства живых отражаются в Эмпиреях. Когда люди воюют, Море душ кипит от убийственной мощи. Когда люди плетут заговоры, предают друг друга и вкушают запретных знаний, вихри Варпа принимает невозможные, непостижимые очертания. Когда люди страдают и опускают руки, по Имматериуму растекается гниение. А когда люди решаются на самые отчаянные поступки Эмпиреи стонут и содрогаются в чудовищном экстазе.

Каждая страсть и каждое чувство с начала времен волновала Море душ, заставляя его потоки течь и сливаться, создавая существ из сырых эмоций и духовной энергии. Смертные называют эти плоды своих радостей и печалей богами и демонами. Именно невежество и греховность породили когда-то богов Хаоса. Но, единожды рождённые, эти создания живут за счёт тех, кто с великим рвением начинает поклоняться им. Их сила растет с каждым тёмным делом, свершённым в их честь. Говорят, что наступят времена, когда хрупкая преграда между Варпом и материальным миром рухнет, и владения Человечества станут царством демонов, в котором воплотятся все земные кошмары. Души живых будут поглощены, и материальная вселенная прекратит своё существование. И лишь бдительность Ордо Маллеус и самопожертвование Императора берегут Человечество от такой судьбы.

История

История Святых Ордосов – тайна, тщательно хранимая ото всех, кроме наиболее могущественных аристократов и чиновников, для которых доверенное знание становится больше проклятием, чем привилегией. Если деяния Инквизиции скрыты тысячами лет лжи, заговоров и отрицаний, то деяния Ордо Маллеус погребены под тысячами лет подтасовок, фальсификаций и намеренных замалчиваний. Обязанности Ордо Маллеус настолько ужасны, а его методы – настолько жестоки, что его члены привыкли скрывать всё даже от своих коллег и уничтожать любые документы, что могли бы раскрыть что-либо об истинной природе врага, с которым им довелось встретиться.

Происхождение Ордо Маллеус окутано тайной и окружено лишь догадками. Многие истины, тысячи лет считавшиеся неопровержимыми, оказывались ложными. Империум терзали войны и катастрофы, в которых многие важные архивы сгорали дотла бессчетное количество раз. Инквизиторы же, в особенности члены Ордо Маллеус, зачастую скрывают правду даже от своих братьев и безжалостно уничтожают тех, кто пытается докопаться до истины.

Рождение

Инквизиция зародилась практически сразу после окончания Ереси Гора. Говорят, что ещё когда Император завоёвывал галактику для человечества, были люди, что шли в Его тени, и следили за тем, чтобы слова Властелина Империума были услышаны, а его враги – замолчали. Одобрял или нет их действия Повелитель Человечества – скорее всего, так и останется тайной. Но в ходе Осады Дворца, когда Император умирал, ожидая помещения в Золотой трон, эти люди собрались на совет. И хотя ни одного слова из сказанного ими друг другу не записано, считается, что именно тогда было положено начало тому, что позже станет известно, как Святые Ордосы Императорской Инквизиции. Неизвестные слуги Императора принесли страшные клятвы, связывая свои души с будущим человечества, обещая, что его судьба никогда не окажется более в руках тех, кто обернулся к Тёмным богам. Инквизиция поставила себя выше всех остальных, признавая власть лишь верховных лордов Терры, и то не полностью. Позже основатели Святых Ордосов дали понять лордам, что власть Инквизиции раскинулась по всему рождающемуся Империуму, накрепко вплетясь во многие его ведомства.

Как эти люди убедили новых правителей Империума, в том числе, выживших примархов Космодесанта, в важности своей миссии – неизвестно. Говорят, что Инквизиция сознательно избегала Робаута Жиллимана и его братьев, считая этих сверхчеловеческих созданий не меньшей угрозой, чем их падших товарищей. Другие полагают, что Святые Ордосы дали о себе знать лишь после исчезновения последнего из примархов, и у верховных лордов не было иного выбора, кроме как признать существование этой организации.

Со временем Инквизиция расширялась и делалась сильнее, порождая бесчисленные ордосы, каждый из которых специализировался на борьбе с определенной угрозой человечеству. После Ереси Гора был один, но наихудший враг – Великий враг. Хотя легионы-предатели бежали в Око Ужаса, у них повсюду осталось множество союзников и последователей, поисками которых и занимались тогда инквизиторы. Некоторые из слуг Хаоса пытались закрепиться на мирах-крепостях или основать свои маленькие империи, другие же прятались в тенях, надеясь дождаться того мига, когда бдительность Святых Ордосов ослабнет. Но куда бы ни направлялись армии Империума, с ними всегда была Инквизиция, обычно – тайно, изредка – открыто. Мир за миром они очищали от скверны Хаоса, на шаг приближая к завершению титанический труд – восстановление разрушенного царства Императора.

Простое уничтожение противника всегда казалось Инквизиции недостаточным. Святые Ордосы издавна настаивали на том, что слишком мало пустить прахом все труды врага, предать смерти его последователей и уничтожить его учения – нужно стереть из истории сам факт его существования. Как никто другой, Инквизиция понимает, что наибольшая угроза, исходящая от Хаоса – духовная. Он – гниль в душе Человечества, которая проявляется при первой же еретической мысли. Именно поэтому Ордосы стремятся уничтожить всякое упоминание о Хаосе. Для этого они используют очищающие разум машины, но кандидатов на чистку сознания всегда слишком много. Случается, что целые армии, противостоявшие Хаосу, сами подвергаются уничтожению – орбитальному обстрелу с незарегистрированных кораблей или заражению генетически закодированным вирусом. Воинам космодесанта и легионов титанов, как правило, удаётся избежать худшего из возможных проявлений внимания Инквизиции, но чистки памяти не миновать даже им.

Занимаясь борьбой с Хаосом в умах живых людей, Святые Ордосы не забывают о прошлом. В архивы и хранилища данных запускают самовоспроизводящихся инфоубийц, настроенных на уничтожение всех упоминаний о Великом враге и его прислужниках. Когитаторы Администратума можно очистить изнутри, не поднимая лишнего шума, в то время как огромные архивы приходиться предавать огненной смерти. Целые библиотеки были полностью сожжены ради уничтожения одного-единственного тома, несущего знания о Губительных силах. Некоторые инквизиторы-радикалы даже утверждают, что девять десятых всего знания, накопленного Человечеством, уничтожили в один год. Бывали люди, что стремились спасти любые тексты, до которых смогли дотянуться – некоторые из них были заражены Хаосом, другие цеплялись за веру в то, что знание и понимание каким-то образом несут спасение Человечеству. На подобных глупцов, объявленных еретиками, охотились по всему Империуму и бросали их на костры.

Основание

Так, слепо ступая, Человечество шагнуло вперед, в эру Основания. Империум окреп, его границы раздались далеко в пустоту. Миры, захваченные легионами-предателями, были отвоеваны, а на возвращённых планетах были вновь найдены стандартные шаблонные конструкции. Администратум распространял свою волю на каждый сегментум, сектор и субсектор владений Императора, в которых уже насчитывалось более миллиона миров.

Угроза отступила, но у Империума появились новые противники. Многие тогда и вовсе забыли о Хаосе – но только не Инквизиция. Мрачные и безмолвные, инквизиторы всегда стояли в тенях, вечно ожидая возвращения Великого врага. И как только слуги Хаоса осмеливались поднять головы, Святые Ордосы всегда были готовы нанести им удар.

Руководя огромными крестовыми походами, ведя безжалостные погромы и направляя пули убийц, Инквизиция провела Империум через Обезглавление в середине М33 и Войну Исповедника в начале М34, прерванную рукой неизвестного лорда-инквизитора, что положил конец этой ереси. Без вмешательства Инквизиции в Год призраков, возрождающиеся ужасы Варпа могли бы победить человечество навсегда. Её деяния делают возможными новые победы в честь погибших.

Разделение и Отступничество

В преддверии М36, Империум раскололо Междуцарствие Новой Терры. Тогда Инквизиция столкнулась с величайшим вызовом, брошенным ей, и тягчайшей дилеммой. На каждом из миров сегментума Пацификус было отвергнуто учение Экклезиархии и царство Императора распалось на две части. Главы Инквизиции встретились в пограничной зоне между Империумом и протекторатом Ур и договорились следовать стратегии, что обеспечит выживание их ордена. Произошедшее тогда – одна из самых мрачных тайн Святых Ордосов, ибо почти всё время, пока Империум был расколот надвое, Инквизиция стояла в тени и не вмешивалась. Она всё так же вела войну с Хаосом, а её агенты преследовали слуг Губительных сил повсюду, невзирая на границы, проведенные на звёздных картах. Кровавые распри Междуцарствия заставили инквизиторов о многом задуматься, но лишь с основанием Ордо Еретикус, внутренние проблемы Империума формально попали в сферу полномочий Инквизиции.

Вскоре после Духовного катаклизма и гибели Новой Терры, разразилась эра Отступничества. Возобновились варп-штормы, и Империум погрузился в эпоху безвластия и разрухи, от которой некоторые системы так никогда и не оправились. Власть Терры, сохранявшаяся после поражения протектората Ур, вновь рухнула, когда ксеносы-пираты, налётчики и работорговцы принялись терзать мир за миром. Казалось, что хуже уже быть не может, до тех пор, пока власть в Империуме не захватил верховный лорд и экклезиарх Гог Вандир, ввергнувший его в семидесятилетнюю эпоху гражданских войн и религиозных распрей.

Пока во всех концах Империума не прекращались междоусобицы, Инквизиция вела отчаянную, тайную, никому неизвестную войну. На протяжении всей эры Отступничества, Святые Ордосы сталкивались с сотнями варп-прорывов и демонами, грозящими залить миры Империума кровью и пламенем. Бесчисленные герои-инквизиторы и Серые Рыцари жертвовали своими жизнями и душами, защищая неблагодарное Человечество, что продолжало пожирать самое себя в гражданской войне, охватившей весь Империум. Лишь с поражением верховного лорда Вандира и вознесением святого Себастьяна Тора, варп-штормы мало-помалу отступили. Но победа Тора не принесла мира Империуму и спокойствия – Варпу. За семьдесят лет непрекращающихся войн против слуг Хаоса силы Инквизиции были сильно истощены и едва могли сдерживать напор демонов, грозящих прорывать ткань реальности и заполонить владения Человечества.

Искупление

Последовавшая за Отступничеством эра Искупления стала временем покаяния и обновления. Человечество шло в новые крестовые походы, а Инквизиция перестраивалась. Ещё со времен Ереси Гора Святые Ордосы были весьма свободной организацией, члены которой не придерживались какого-либо единого учения. Инквизиция позволяла своим членам вести дела в соответствии с велениями их совести, запрещая лишь самые опасные доктрины, и преследуя лишь явных еретиков. Со временем начали складывать философские школы, что позже назовут «пуританством» и «радикализмом». Хотя высокая степень свободы мысли позволяла Святым Ордосам работать эффективнее, они же приводила ко всё углублявшимся расколам, явной вражде и открытым войнам. Неведомо для простых людей и даже для части их повелителей, Империум на долгие годы становился полем боя для внутренних группировок Инквизиции, обвиняющих друг друга в предательстве интересов Человечества. Начинаясь с личных поединков, эти войны иногда принимали огромный размах, унося жизни миллионов людей, ничего не знавших о философских учениях, за которые они погибают.

На эту же эпоху пришлось формальное деление Инквизиции на ордосы. Хотя группы инквизиторов специализировались на противостоянии определенным угрозам ещё с самого начала Эпохи Империума, только теперь это разделение было закреплено официально. Среди множества ордосов, каждый из который занимается своим делом, выделяют три главных – Ордо Еретикус, Ордо Ксенос и Ордо Маллеус. Ордо Ксенос занимается изучением и уничтожением ксеносов, Еретикус – играет ту же роль в противостоянии с внутренними врагами Человечества. Ордо Маллеус же охотиться на прислужников Губительных сил. Его члены составляют внутренний круг внутри самой Инквизиции и очищают её от демонического влияния и нечистых помыслов, а весь Империум – от губительных вторжений из Варпа.

Упадок

Эра Искупления прошла, и Империум вступил в беспокойную эру Упадка, время восстаний, безвластия и Хаоса, вновь угрожающего поглотить миры Человечества. Тёмные боги набирают силу. С каждым годом происходит все больше вторжений из Варпа, но служители Ордо Маллеус непоколебимо стоят на защите Человечества плечом к плечу с его самыми могучими воинами – Серыми Рыцарями. Порой кажется, что ордос сам рвёт себя на части внутренними интригами, но на деле его члены всегда готовы вместе выступить против прислужников Хаоса, где бы те не объявились.

Восхваляйте Императора за его жертву,
ибо он страдает ради всех нас.

Мы – охотники на демонов,
и наша охота не закончится никогда

Каликсидский Ордо Маллеус

«Смерть и проклятие рыщут средь звезд.
И демоны, и слуги Императора берегутся их»

- надпись, выгравированная над вратами Первой обители

Инквизиция – это не только паутина из власти и влияния, связывающая своих членов, но и очень гибкая организация, и то, каким образом она будет действовать в том или ином секторе, определяется, в первую очередь, удобством и текущими обстоятельствами. В некоторых секторах Империума инквизитор может десятилетиями работать в одиночку, не подозревая о существовании коллег, действующих в этой же части галактики. В других местах Святые Ордосы создают небольшие, но могущественные организации, иногда не переживающие своих основателей, иногда существующих долгие века.

Структура калисксидского отделения Инквизиции сформировалась под влиянием самой природы сектора. В то время как другие части Империума охвачены беззаконием, восстаниями и вторжениями, Каликсида – гнездо заговоров и интриг, что немало сказалось на характерах и методах инквизиторов, работающих здесь. Святые Ордосы присутствуют тут явно и зримо – в этом может убедиться каждый, бросив взгляд на устрашающий синтиллийский Трезубец, что служит главной базой Инквизиции в секторе. В этом внушительном дворце члены Каликсидского конклава планируют и обсуждают свои действия на заседаниях Верховного совета. Совет возглавляет лорд-инквизитор Эгульт Кайден – человек, что скрывает свою истинную личность даже от ближайших союзников. Его редко можно встретить вне зала совета.

Лорд Кайден – загадка, даже для членов организации, славящейся своей таинственностью. Одни говорят, что он столь скрытен для того, чтобы неузнанным появляться среди людей Империума и других инквизиторов. Другие считают, что он и так пребывает везде – видит и слышит всё, что было произнесено под мрачными сводами Трезубца. Третьи шепчутся о том, что у лорда Кайдена есть несколько личностей и что некоторые видные члены каликсидских Ордосов – просто его маски. Старые инквизиторы иногда намеренно поддерживают эти слухи, чтобы нагнать страху на молодых аколитов.

Никогда открыто не заявлявший о своей принадлежности к одному из ордосов, лорд Кайден на деле – самый старший из членов Ордо Маллеус, крыла Инквизиции, за которым следят особенно тщательно, ввиду самой природы того врага, с которым оно борется. Имя Эгульта Кайдена связывают с несколькими громкими внутренними чистками, в ходе которых высокопоставленные члены Святых Ордосов были обвинены в ереси, предательстве и более страшных преступлениях. В ходе этих процессов Кайден почти наверняка нажил себе немало могущественных врагов, так что его тяга к секретности неудивительна.

Прибыв в Каликсиду больше двух веков назад, лорд Кайден уже тогда скрывал от остальных своё лицо и избегал общества других инквизиторов. У него при себе был приказ возглавить Святые Ордосы сектора. Хотя никто не оспорил полномочий лорда-инквизитора, многие члены Совета были глубоко возмущены захватом власти, к которой стремились сами. С правлением Кайдена пытались покончить не раз. Против него выступили фэнониты, облационисты и немало лордов-инквизиторов, действовавших самостоятельно. Были и попытки узнать что-то о прошлом Кайдена, обнаружившие пару улик, связывающих главу Каликсидских Ордосов с событиями в других частях галактики. Говорят, что он был спасителем Перфидийского разлома, и вёл сотню гвардейских полков на верную смерть на его адских мирах. Иные подозревают, что он стоял за закрытием Врат огня. Один из соперников лорда-инквизитора и вовсе утверждал, что тот бежал в Каликсиду от своих врагов из истерзанного войной сектора с другой стороны галактики через Стремнину ван Грота или какие-либо другие пока что неизвестные варп-врата на Восточной окраине.

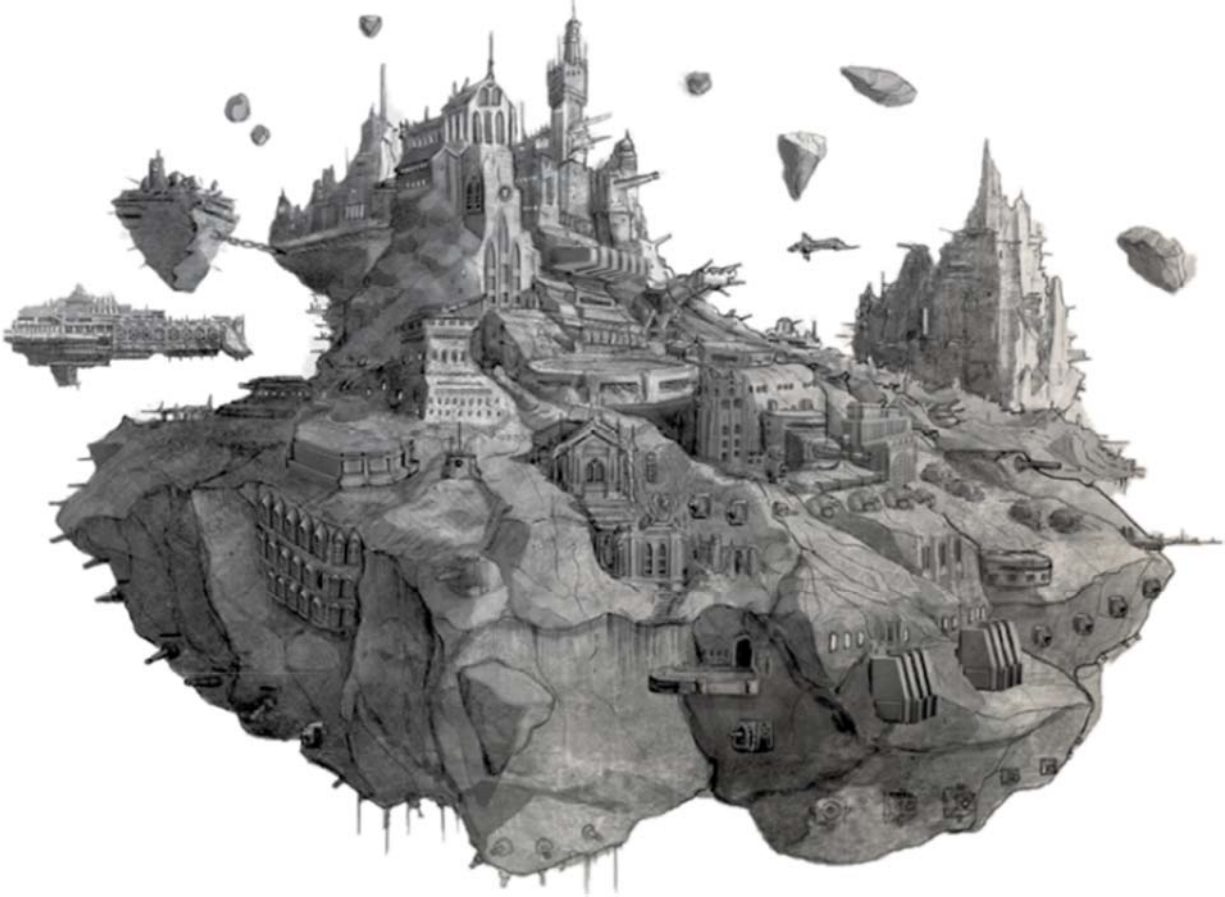
Лорд Кайден победил в этом противостоянии благодаря не кровопролитию или встречным обвинениям, но продуманности действий. Некоторые противники были слишком громогласны, чтобы позволить им продолжать свои речи – эти люди просто исчезли. За десятилетия лорд Кайден доказал, что он выше мелочных распрей фракций, блоков и союзов Верховного совета. Какие бы конфликты не раздирали конклав, лорд Кайден – это глаз бури. У него нет любимцев, и он редко открыто выступает даже против самых опасных учений. Говорят, что поддерживая порядок в конклаве и шаткое равновесие сил вне его, Кайден печётся о судьбе всей Каликсиды, выполняя какую-то тайную миссию.

Если же Эгульт Кайден в действительности лорд Ордо Маллеус, посланный для руководства Каликсидским конклавом, его власть, как и его ордоса, должна быть абсолютной, но незримой. Имея один-единственный клочок инфопергамента, этот человек вознесся до вершин Каликсидских Ордосов, и ныне контролирует каждого из сотен инквизиторов и тысяч аколитов. Причины, по которым ему и Ордо Маллеус была дарована такая власть, несомненно, входят в число самых тщательно оберегаемых тайн Кайдена, а его планы воплотятся лишь, когда – и если – всему сектору будет угрожать неотвратимая гибель.

Мы – орден Молота, что разит Тьму.

Мы ищем осквернённых.

Мы противостоим худшему из зол



Магистры Совета

Несмотря на то, что Кайден действительно может быть старшим членом Ордо Маллеус в секторе, он никак не участвует в деятельности этого крыла Инквизиции – по крайней мере, не делает этого явно. Для поддержания равновесия в конклаве, Кайден обязан соблюдать нейтралитет. Открыто вмешавшись в сферу полномочий какого-либо ордоса, он поставил бы под угрозу своё положение третейского судьи. Потому лорд Кайден действует от имени всей Инквизиции Каликсиды в общегалактическом масштабе, отдавая детали каждой отдельной миссии на откуп младшим членам конклава.

Каликсидский Ордо Маллеус сохраняет устоявшуюся и практически незаметную для посторонних структуру, сформированную много столетий назад. Ордосом управляет несколько магистров Совета, избираемых из числа лордов-инквизиторов, действующих в секторе. Судя по всему, членство в этой тайной организации непостоянно, да и количество магистров может разниться от раза к разу. Говорят, что они скрывают свои личности даже от собственных коллег по Совету. Легенды гласят, что причины столь огромной секретности кроются в том, что обстоятельства могут принудить магистра отдать приказы, ведущие к гибели миллионов людей и даже других инквизиторов. Покров тайны бережёт инквизитора от возможной мести подобно маске, что закрывает лицо палача.

Прокторы палат

Магистры Совета отдают приказы прокторам палат. Каждый проктор – это лорд-инквизитор или просто опытный носитель печати, руководящий группой агентов Трона, действующих в союзе с другими служителями Ордо Маллеус, которые привыкли работать вместе и плечом к плечу сражаться в вечной битве против Врага потустороннего. В зависимости от приказа, за его выполнение может взяться, как вся палата, объединив свои ресурсы и став силой, сопоставимой с небольшой армией, так и один лишь проктор. Зачастую, в конечном итоге приказы магистров выполняют аколиты проктора, которые могут и вовсе не знать, что о статусе своего господина и природе полученных им поручений.

Владения

Разные палаты каликсидского Ордо Маллеус действуют тайно и официально не владеют никакой собственностью, за исключением помещений в Трезубце, где ордосу отданы целые этажи и анфилады. Всё, что происходит там, не выходит за его пределы. На самом же деле, секретность настолько важна для Ордо Маллеус, что магистры Совета уже давно запретили использовать комнаты Трезубца для чего-либо важного, предпочитая скрывать свои тайны в глухих уголках сектора, вдали даже от других крыльев Инквизиции.

Ордо Маллеус располагает в Каликсиде несколькими крупными базами и множеством малых. Ни один член Ордо, ни один магистр не знают обо всех – благодаря этому, даже если в Совете окажется предатель, организация не будет уничтожена полностью. Магистры, прокторы и рядовые инквизиторы, действуя «в поле» всегда могут воспользоваться помощью одной из баз ордоса. Самые крупные из таких комплексов – это настоящие крепости с толстыми стенами, мощными щитами и устрашающими защитными системами. Самые маленькие – не более чем тайные убежища, скрытые в сердцах городов-ульев или диких миров.

Семь обителей

Семь обителей – крупнейшие в Каликсиде опорные пункты Маллеус. Кем, когда и для чего они были созданы, ныне неизвестно даже старшим магистрам Совета. Каждая обитель – могучая крепость, выстроенная из инертного материала, столь тёмного, что кажется отвердевшей тенью. Заряженные отрицательной энергией стены Семи – несокрушимая преграда для самых могучих псайкеров. Более того – сама поверхность стен испещрена защитными знаками, не позволяющими даже самому хитроумному демону проникнуть внутрь.

Каждая из обителей – это лабиринт тёмных коридоров и комнат, украшенных рунами-оберегами, печатями чистоты и причудливой вязью букв, складывающихся в строки священных обетов. Инквизиторы не задерживаются тут надолго, а передохнув, отправляются дальше. Живут здесь лишь старейшие ветераны ордоса – калеки и безумцы, что уже не могут исполнять свой долг на поле боя.

Закрытые архивы обителей хранят собранные агентами Ордо книги и артефакты, многие из которых признаны слишком ценными для того, чтобы их уничтожить и слишком опасными, чтобы оставлять в чужих руках. В самых тайных хранилищах можно отыскать святые орудия войны с демонами – оружие, доспехи и иконы, созданные века назад. Остальное пространство занимают камеры пыток, допросные для еретиков и защищённые всеми возможными способами тюрьмы, в которых можно запереть даже демона – пусть и на весьма короткий срок.

Точное местоположение каждой из Семи обителей – тщательно оберегаемый секрет и даже старший из магистров Совета знает всего о трёх или четырёх. Большинству прокторов известны одна или две, в то время как рядовой инквизитор может и вовсе не догадываться об их существовании. Простому аколиту, даже попавшему по долгу службы в одну из Семи, никто не раскроет ни названия, ни назначения этого места, чтобы тот случайно не выдал одну из ценнейших тайн ордоса.

Первая обитель, величайшая из Семи, расположена на спутнике безымянного мира на окраине закрытой для всех зоны Тренос. Почему этот важный комплекс находится в столь опасном регионе, неизвестно даже магистрам Совета.

Странствующая обитель целиком располагается в пустом космическом скитальце, плывущем в пустоте неподалеку от Мира Фенка у центростремительной границы Каликсиды.

Третью обитель не зря называют **Потерянной** – многие тайные книги упоминают о ней, но ни одна не говорит, где она находится. Немало агентов Ордо Маллеус искало её, но успеха не добился никто. Иные и вовсе считают, что эта крепость никогда не существовала, что это просто легенда, призванная занять самых безрассудных инквизиторов заведомо бесплодными поисками, не давая им возможности мешать делам ордоса.

Запретная обитель укрыта в глубинах Утробы, прохода в варпшторме, что отделяет Каликсиду от пространства Коронус. Она была выстроена задолго до того, как этот путь открылся для имперских кораблей. Утроба пользуется дурной репутацией у вольных торговцев и других путешественников. Проход через неё – опасный маршрут, погубивший немало кораблей. Случалось, что потрёпанные бурей суда кое-как дотягивали до мёртвого мира, вокруг которого вращается Запретная обитель, но её защитники, завидев приближающихся чужаков, без предупреждения открывали по ним огонь. Несмотря на то, что о Запретной обители ничего не известно, капитаны знают, что этого места нужно избегать всеми силами, каким бы отчаянным не было их положение.

Обитель Стенаний не просто так носит столь мрачное название. Века тому назад инквизитор-радикал попытался призвать и связать великого демона, рассчитывая на то, что внутри благословлённых стен он сумеет подчинить порождение Варпа своей воле. К сожалению, инквизитор ошибся – вызванный демон и его прислужники поглотили душу самонадеянного глупца и убили всех, кто находился в обители. Последний выживший аколит перед самой кончиной успел запечатать комплекс изнутри, чтобы никто не смог вырваться из него. Говорят, что многие годы спустя в Варпе всё ещё слышны крики страдающих душ, что погибли от рук демонов. Обитель Стенаний, что расположена на безжизненном планетоиде в Маркейновой марке, так и не очищена, а все сведения о её местонахождении были уничтожены.

Обитель Предательства расположена на одинокой планете среди кружащихся туманностей в центре субсектора Адрантида. Она получила своё название после того как группе инквизиторов-радикалов удалось изгнать служащих там пуритан. Магистры Совета до сих пор не знают, что эти радикалы принадлежали к еретической секте фэнонитов, чьи члены привыкли действовать тайно и выдавать себя за приверженцев других учений. Стоит магистрам узнать, что одна из Семи ныне находиться в безраздельном владении фэнонитов, они всеми силами постараются немедленно отбить крепость и уничтожить всех, кто окажется внутри. Неизвестно, почему еретики захватили именно эту обитель. Однако фэнониты верят, что мощь Варпа могут обуздать технологии. И если способные на это механизмы вообще есть в Калисксиде, то они могут храниться только в недрах одной из Семи обителей…

Существование **Последней обители** – тайна, известная лишь старшему магистру Совета. Эта крепость создана для того, чтобы служить последним прибежищем Ордо в Каликсиде. Её стены вдесятеро толще, нежели у других обителей, а её пустотные щиты питают несколько десятков независимых плазменных реакторов. В случае катастрофы, что погубит весь сектор, двери Последней обители откроются для самых высокопоставленных из магистров Совета и позволят им пережить роковую эпоху. В Палате Судного дня подготовлены стазис-камеры, в которых магистры смогут провести тысячелетия, не боясь старости. Когда катастрофа пройдёт, машинные духи пробудят инквизиторов и откроют двери обители, чтобы те могли увидеть, что стало с галактикой. Многие говорят, что Конец близок, Империум скоро падёт, а человеческая раса обречена. Но магистры Совета твёрдо намерены пережить апокалипсис и продолжать своё дело, даже если окажется, что они остались последними выжившими во всем секторе.

Солитарии

Солитариями называют небольшие – меньшие чем Семь обителей – комплексы, используемые только Ордо Маллеус. Самые маленькие из них – не более чем крохотные временные убежища – у любого из инквизиторов таких не меньше десятка. Крупные же солитарии могут служить домом для нескольких сотен аколитов или временными казармами для небольшой армии. Эти комплексы строили безо всякого плана – изначально инквизиторы создавали их для своих собственных нужд. Позже оказавшиеся полезными для ордоса солитарии переходили под его опеку.

Некоторые из подобных убежищ постоянно обслуживают связанные обетами слуги или безмозглые сервиторы, в других же скопились такие слои пыли, словно туда столетиями не ступала нога человека. Большинство солитариев хранит запасы оружия и продовольствия, а в самых больших могут стоять на консервации танки или даже пустотные корабли. Инквизитор, как правило, доверяет ячейке аколитов доступ в один из солитариев, ресурсами которого они могут пользоваться в вечной войне против Архиврага.

Личные владения

Как и многие другие инквизиторы, члены каликсидского Ордо Маллеус располагают немалыми личными владениями. Зачастую, они держат их в секрете, зная, что даже внутри одного ордоса или палаты могут начаться распри между сторонниками разных учений, и не желая подвергать свои базы опасностям междоусобной войны. Эти владения разнятся – от небольших, закрытых для чужаков, помещений на вершинах ульевых шпилей до целых поместий где-нибудь в глуши. В некоторых из подобных комплексов располагаются слуги инквизитора или даже его собственные войска. Некоторые носители печати настолько глупы, что уверены, будто их коллеги не знают хотя бы о парочке их прибежищ. Сохранить в тайне все свои владения невозможно, но многие стремятся сделать совершенно секретным хотя бы одно.

Мы стоим на страже.

Мы несём Вечный Дозор.

Мы – Ордо Маллеус!

Воинствующий Схолариат

> *«Мы сражаемся с противником, слишком ужасным, чтобы пытаться постичь его. Мы не можем позволять себе жалость к нашим жертвам – к тем, кто был слишком слаб, чтобы придерживаться правильного пути. Милосердие ослабляет нас и подтачивает нашу решимость. Отложите в сторону мысли о нём – они недостойны инквизитора на службе Императора. Восхваляйте Его. Наша решимость – лишь воплощение Его воли»*
>
> - «Книга экзорцизмов», Учения инквизитора Окта Еноха

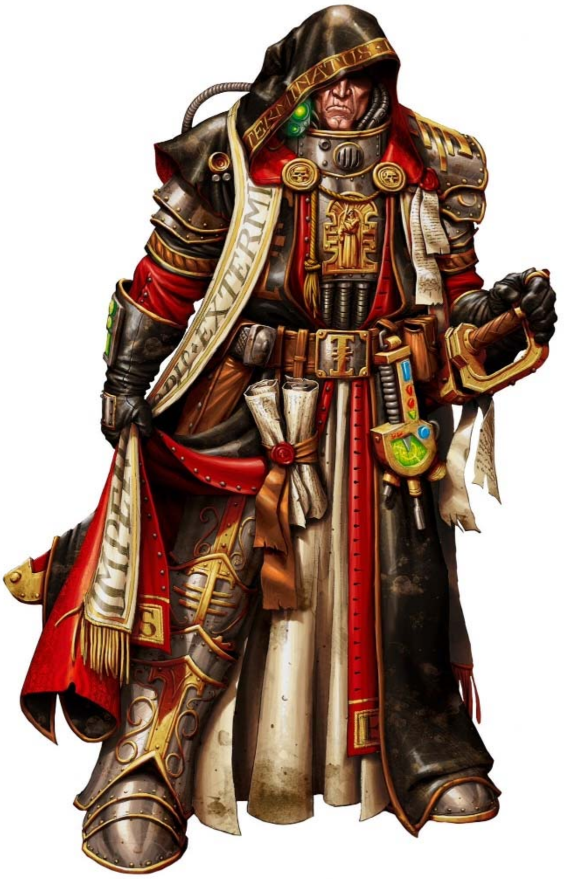
Воинствующий Схолариат – это одна из палат каликсидского Ордо Маллеус, где служат самые решительные и успешные инквизиторы сектора. Схолариат существует с самого основания Каликсиды, а его владения можно найти, как в величественном Трезубце, так и на многих мирах сектора. Нынешний проктор этой палаты – воинственный лорд-инквизитор Ганк Дар, ветеран множества битв с демонами и один из самых приближённых к лорду Кайдену людей. Дар по разным поводам принимал титул магистра Совета более десяти раз. Он твёрд как гранит и надёжен как скала. Многие слышали о Даре, но никто не может сказать, какую школу мысли он поддерживают. Неизвестно даже, пуританин он или радикал. Иные говорят, что лорд-инквизитор исповедует тайное, никому не известное учение и ведёт Схолариат по избранному им пути. На самом же деле, Дар – один из тех редких людей, что способны пренебречь различиями в мировоззрении ради общего дела. Именно такие мужчины и женщины всегда и возглавляли эту палату.

Воинствующий Схолариат состоит из инквизиторов, принадлежащих к самым разным фракциям, как пуританским, так и радикалистским. Обычно в одной палате служат люди схожих взглядов, и кажется, что подобный механизм может работать, только если убеждения входящих в него инквизиторов и их проктора совпадают. Но Схолариат всегда был исключением. Его члены – ревнивые к чужим успехам соперники, стремящиеся превзойти друг друга даже перед лицом смерти. Некоторые считают, что это вызывает постоянное напряжение сил всех инквизиторов, благодаря чему организация и работает столь успешно. Другие полагают само существование Схолариата чрезвычайно странным экспериментом, а то и зловещим заговором, призванным настроить сторонников разных учений друг против друга. Независимо от того, где здесь истина – Воинствующий Схолариат можно по праву считать одной из самых успешных палат каликсидского Ордо Маллеус за всю историю сектора.

Создание Воинствующего Схолариата

Схолариат существовал с самого основания сектора. Подобно первым инквизиторам, что шли в тени Императора, члены Схолариата следовали по пятам за крестовым походом, что вёл Голгенна Анжуйский, проникая на каждую планету, что покорил лорд-милитант, и очищая её от скверны. Эта задача была поистине титанической, ведь на множестве миров будущей Каликсиды властвовали отвратительные ксеносы, поработившие несчастных людей, никогда не знавших света Императора. Когда генерал Друз стал первым правителем сектора, инквизиторы из Схолариата открылись ему. Они принесли недобрые вести – тысячелетиями в этом секторе рождались никем не контролируемые и не сдерживаемые псайкеры, порождая варп-прорывы один страшнее другого, и если не принять самых решительных мер, можно потерять всё, чего достиг крестовый поход. Инквизиторы были наслышаны о решительности Друза и его глубокой приверженности вере. И они в нём не ошиблись.

Друз взялся за укрепление власти Империума над всеми покоренными мирами, в то время как члены Схолариата боролись со скверной, что безнаказанно прорастала в душах людей Каликсиды тысячелетиями.



Изначально Схолариат был не более чем группой инквизиторов-эрудитов – чрезвычайно образованных и преданных своему делу людей, искавших и уничтожавших следы демонического влияния. Позже, взяв на себя задачу очистить недавно завоеванное пространство Каликс от скверны, Схолариат изменился. Скверна была повсюду, и чтобы справиться с ней, Инквизиции требовалось куда больше ресурсов. Ряды организации пополнили охотники на демонов, отлично подготовленные к схваткам с Врагом лицом к лицу. Так изначально небольшая группа учёных стала палатой Святых Ордосов, сочетающей схоластические традиции основателей и яростный фанатизм новых членов. Этот союз приносит плоды и тысячу лет спустя – благодаря Воинствующему Схоларияту в Каликсиде хватает инквизиторов, способных выследить врага через половину сектора по малейшему следу и безжалостно с ним расправиться.

Структура

Воинствующий Схолариат – широкая сеть инквизиторов Ордо Маллеус и их агентов, направляемых твёрдой рукой лорда Ганка Дара, проктора палаты. Обычно Дар руководит своими людьми из Трезубца, часто покидая его, отправляясь в одну из Семи обителей или в свою резиденцию на лишённом воздуха спутнике Квaддиса. Кроме самого лорда Дара, в палату входят двадцать три инквизитора Ордо Маллеус. Очень редко они все собираются вместе, но на каждой встрече присутствует не меньше пяти членов палаты – это их священная обязанность. Большая часть инквизиторов возглавляет огромные агентурные сети, обладают множеством связей и слуг. Аколиты разных инквизиторов зачастую презирают друг друга и сотрудничают лишь в самых крайних случаях.

В Воинствующем Схолариате служат самые разные люди. Приверженцы множества учений и философских школ работают здесь бок о бок, под страхом смерти отложив в сторону свои разногласия. Пуритане и радикалы палаты вынуждены с мрачным стоицизмом выносить присутствие своих самых ненавистных соперников, ибо проктор неуклонно следит за тем, чтобы внутренние распри не мешали общему делу. Поговаривают, что эта терпимость палаты распространяется даже на отверженных и всеми гонимых фэнонитов. Если это так, то Схолариат – единственное место в секторе, где этим еретикам позволяют существовать.

Что именно заставляет инквизиторов работать бок о бок со своими врагами, остаётся загадкой, но принеся клятвы и присоединившись к Схолариату, они обязаны забыть о разногласиях, ведь у проктора есть и иные методы убеждения – например, некоторых вынуждают к сотрудничеству, угрожая раскрыть их прошлое. Некоторые инквизиторы покидают Схолариат, другие – нет, но ни один не рассказал, какие обеты он дал, присоединяясь к палате.

Собираясь, члены Схолариата внимают своему проктору. Лорд Дар даёт поручения, связанные с целями палаты или всего каликсидского Ордо Маллеус. Когда какое-либо задание требует присутствия нескольких полноправных носителей печати, Дар намеренно поручает его представителям противоположных доктрин. Подобная практика выглядит, в лучшем случае, странной, и может обернуться провалом всей миссии.

Отправляясь на задание по приказу Дара, члены Схолариата, зачастую, не скрывают взаимной враждебности. Дебаты о целях и допустимых методах запрещены на встречах палаты, но заседание в Трезубце и работа «в поле» – совершенно разные вещи. Каждый будет стремиться навредить своим коллегам-соперникам так же истово, как выполнить возложенное проктором задание. Удивительно, но подобная тактика приносит успехов больше чем неудач – постоянная вражда заставляет инквизиторов идти вперёд там, где другие уже отступили бы.

Титулы Схолариата

В Схолариате существует около двухсот закреплённых древней традицией титулов, каждый из которых отражает роль, что должен играть его обладатель в жизни палаты. Однако поскольку единовременно в Схолариате состоит лишь двадцать три инквизитора, многие из этих званий не имеют хозяев. Самые известные из титулов – оружейник палаты, архивист палаты и экзорцист палаты. Полномочия их обладателей очевидны. Куда больше существует странных и непонятных именований – инквизитор-преследователь, воскреситель, начертатель имён, мастер печатей. Все обладатели титулов, за исключением проктора, считаются равными друг другу. Согласно освящённой веками традиции, принадлежность инквизитора к какой-либо фракции не должна повлиять на возможность получения им титула. На практике же это означает то, что получив от оружейника палаты доступ в арсеналы Схолариата, инквизитор может позже обернуть взятое там против самого оружейника.

Каждый титул накладывает на своего носителя определённый круг обязанностей. Изредка аколиты помогают господину в исполнении его долга, но гораздо чаще инквизитор даже не сообщает слугам о своем положении в Схолариате. Конкретный титул диктует то, как его обладателю придётся исполнять возложенные на него обязанности. К примеру, оружейник палаты вместе со своими многочисленными подчинёнными, отвечает за самое могущественное и древнее оружие, но предоставлять доступ к нему имеет право только хранитель ключей. Смотритель писаний заботится об обширных архивах Схолариата, в чём ему помогает целая армия адептов и учёных, в то время как начертатель имён всегда трудиться в одиночку. Его дело – записывать имена всех порождений Варпа, которых победили члены Схолариата. Эта задача слишком опасна даже для самых опытных и проверенных аколитов, поэтому её всегда выполняет один человек.

Владения Схолариата

Схолариат располагает десятками владений по всему сектору. Большая их часть – солитарии. Самое больше и зримое для остальных членов Инквизиции расположено в Трезубце, но оно используется только для наименее секретных дел. Схолариат считает взятую на себя миссию настолько важной, что не доверяет даже другим членам каликсидских Ордосов.

В десяти километрах под самым нижним из уровней улья Сибеллус, расположено опекаемое оружейником палаты хранилище – Сепульхрум, попасть в которое можно только с позволения хранителя ключей. Каждый, кому дозволен вход в Сепульхрум, вступает в бронированную капсулу и, в тот миг, когда двери закрываются за ним, включается стазис-поле, и посетитель замирает в ловушке как муха в янтаре. В безмолвии капсула с застывшими во времени пассажирами опускается вниз. Лишь когда она достигает своей цели, стазис-поле отключается.

Сепульхрум – огромный комплекс, помещения которого ломятся от древних реликвий и артефактов, и чьи тайные и опечатанные помещения хранят куда более опасные и запретные предметы. В Сепульхруме служат несколько сотен сервиторов, чьи души очищены, и чьё единственное призвание – заботиться о содержимом этого невероятного арсенала. Некоторые проводят всю свою многовековую жизнь, полируя освящённые доспехи и клинки. Другие непрестанно обновляют выцветающие письмена на древних молитвенных свитках, бездумно, раз за разом, переписывая слова святых. В черепа каждого из сервиторов встроен специальный снабжённый оберегами заряд. При малейшем признаке скверны, эти обереги разрушаются, активируя заряд, что немедленно уничтожает биомеханического слугу.

По всему сектору разбросаны Пандемонии – небольшие тайные комплексы Схолариата. Некоторые укрыты в Семи обителях, иные – в других местах. Каждая из Пандемоний – невероятный плод союза мистических технологий и психической инженерии, машина, позволяющая пленять демонов, которых не удалось изгнать. Учёные говорят, что некоторые демоны способны вернуться в тварный мир через какое-то время после изгнания; Пандемония же позволяет обезвредить их надежно и навсегда – по крайней мере, Схолариат на это надеется. Каждую Пандемонию курирует инквизитор со свитой и немалым отрядом солдат. Большинство этих комплексов расположено так, чтобы члены Схолариата легко могли до них добраться, но в то же время на удалении от больших городов. Эта предосторожность необходима на тот случай, если демон сумеет вырваться на свободу. К примеру, синтиллийская Пандемония находится глубоко в пепельных пустошах планеты и надёжно укрыта от чужих глаз. Другие расположены в пустоте космоса, на заброшенных и безжизненных мирах или в непролазных джунглях миров смерти. На них не сможет наткнуться случайный путник, но инквизитор легко найдет дорогу туда, благо, все Пандемонии обустроены на мирах, связанных устойчивыми варп-маршрутами. В отличие от тайны, которой окутаны Семь обителей, Пандемонии – секрет Полишинеля, их местоположение прекрасно известно высшим чинам каликсидского Ордо Маллеус и даже членам других ордосов сектора. Это неудивительно, ведь любой инквизитор или аколит может столкнуться с демоном и необходимостью найти для него надёжную темницу. Как правило, пойманное порождение Варпа временно заключают в каком-либо предмете, вместилище или даже живом существе и в таком виде переправляют в Пандемонию. Там сосуд, хранящий демона, разрушается, а его обитатель навечно остается запертым внутри своей новой тюрьмы. Также Пандемонии используют для того, чтобы уничтожать демоническое оружие – внутри устройства оно разрушается, а жившее в нем отродье Варпа оказывается поймано в ловушку.

Зал канонов – владение Схолариата, которому покровительствует верховный предсказатель – носитель одного из немногих постоянных титулов в палате. Зал располагается в улье Ортак на Мальфи, но его существование – тайна для местных властей и их подданных. Это место – центр, где собирают всю информацию о Архивраге и используют её, чтобы предотвращать будущие вторжения. Зачастую инквизиторы Схолариата отправляются на задание, вооруженные лишь туманными и неясными обрывками данных, что выдали могучие когитаторные комплексы Зала канонов. Эти решета, сквозь которые просеиваются огромные массивы информации, обслуживают техножрецы с мира-кузницы JXMA18Z, связанные со Схолариатом древними договорами, что явно действовали с самого основания сектора. Говорят, что Зал канонов связан с архивами Администратума в системе Прол при помощи эфирного гиперписьма, что даёт Ордо Маллеус возможность читать записи декатологов, невзирая на десятки разделяющих их световых лет. Однако когитаторы Зала канонов – это не просто вычислительные машины огромной мощности. Они совмещены с «пророческой матрицей» – устройством, что тысячелетия назад создал культ безумных пси-шифровальщиков, ныне преданный огню силами Ордо Еретикус. Эта матрица позволяет Ордо Маллеус совмещать в одном механизме процессы анализа информации с искусством пси-предвиденья будущего – практика, безусловно запретная для всех, кроме Инквизиции.

В улье Тарсус на Синтилле Схолариат владеет Залом трофеев. В нём хранится несколько тысяч предметов, символизирующих победы палаты над демонами. Некоторые из этих реликвий выглядят простыми побрякушками, на другие же не всякий отважится бросить взгляд. В числе последних – отполированные и покрытые защитными знаками черепа демонов, сраженных самыми знаменитыми экзорцистами сегментума. В главном зале, на стене висят черепа четырёх великих демонов – по одному слуге каждого из Тёмных богов, заключённые в мерцающем стазис-поле. Зал трофеев – это всё равно что храм, где члены Схолариата исполняют свои самые священные обряды, вспоминают былое, славят Императора и величайших из демоноборцев древности. Многие инквизиторы и аколиты надеются, что когда-нибудь и их трофей пополнит коллекцию этого зала.

Склеп безымянных – владение Схолариата, известное лишь проктору и его самым доверенным слугам. Он расположен в самом сердце Первой обители на окраине зоны Тренос. В Склепе содержат потерявших рассудок инквизиторов и аколитов. Хотя Святые Ордосы зачастую милосердно даруют несчастным безумцам покой смерти или очищения разума, Схолариат предпочитает отправлять своих членов в Склеп. Инквизитора объявляют погибшим во имя Императора и Схолариата в то время как он, всё ещё живой и терзаемый припадками безумия бросается на стены одной из темниц Склепа. Отныне каждое его слово записывается психически защищённым сервитором и пересылается в Зал канонов для анализа. Немало демонов было повержено благодаря смутной подсказке, что удалось выловить в бреду сумасшедших служителей Инквизиции. Это страшная цена за знание, но Схоларият готов платить её раз за разом. Говорят, что в Склепе томится несколько тысяч аколитов и около сотни инквизиторов, среди которых – один бывший проктор Схолариата и один бывший член Тирантийского кабала. Два этих важных узника не могут умереть – они регулярно подвергаются омолаживающим операциям, ведь есть надежда, что в их криках и бессвязном бормотании можно найти знание, что поможет в вечной войне с демонами.

Вторжения в Каликсиду

«Добыча демона – слабые духом.
Ищешь демона – ищи трусливого дурака»

- Девять наставлений, Наставление первое

Труд Ордо Маллеус не закончен и никогда не будет закончен. Лишь благодаря непрестанной бдительности охотников на демонов, целым секторам Империума удавалось избежать гибели. Справедливо это и для Каликсиды, в которой за прошедшее тысячелетие Инквизиция предотвратила несколько крупных и множество мелких вторжений из Варпа.

Случалось, что судьба целых миров висела на волоске. Если бы Ордо Маллеус не стремился работать тайно, жители Империума знали бы о самоотверженности этих героических служителей Императора, что не раз спасали миллионы от вечного проклятия. Но даже Инквизиции не всегда сопутствует успех. Некоторые планеты были навсегда потеряны, а все сведения об их судьбе уничтожены. В секторе есть целые зоны, посещение которых запрещено эдиктом Святых Ордосов, что, несомненно, связано с последствиями массовых вторжений из Варпа.

В этом разделе описаны четыре крупных вторжения демонов, подробные отчёты о которых хранятся лишь в тайных архивах Каликсидского конклава, куда не попасть даже самому влиятельному инквизитору или самому настырному учёному. Такое знание может быть доверено агентам Инквизиции лишь магистром Совета, и лишь в отчаянном положении, когда на кону будут стоять их жизни. Многие были бы рады никогда не слышать того, что однажды открыли им эти архивы.

В меру своих сил, члены Ордо Маллеус следят за предвестниками множества вторжений и дают им отпор. Немалый интерес охотники на демонов питают и к загадочной Звезде-Тирану, хотя в Тирантийский кабал входит очень немного людей из Ордо Маллеус. Остальные занимаются противостоянием угрозе, исходящей с отмыкающих рубежей Каликсиды – так называемым Князем беспорядка.

Кровавая ярость Двимлихта

В конце 604.M41 дикий мир Двимлихт полыхал в пламени кровопролитного восстания. Более сотни племён, объединившись, нападали на немногочисленные имперские комплексы – счётные палаты Администратума или миссии Экклезиархии. Был среди жертв бунтовщиков и аванпост Фамулус, обитающие в котором сёстры из ордена Светлого пути, следили за жизнью и обычаями туземцев. Последний отчёт, что сёстры отправили до того, как их дом был захвачен мятежниками, сообщал об очень подозрительных ритуалах, что проводили аборигены Двимлихта. Раньше они жертвовали кровь животных *«тому, кто восседает на Золотом троне»*, теперь же подносили человеческую *«тому, кто восседает на Медном троне»*. Когда туземцы явно отступили от веры в Императора, сёстры объявили их ритуалы еретическими. Долгие расследования доказали, что жители Двимлихта склонились пред Кхорном, богом битв и кровопролития.

Для подавления восстания был отправлен 92-й полк бронтских длинных ножей. Гвардейцы должны были покончить с мятежом до того, как он распространится на всю планету. Солдатам приказали не давать пощады еретикам. Зачастую такие операции приводили к тому, что бунтовщики, не желая вступать в открытый бой, начинали партизанскую войну, изматывая противника постоянными нападениями. Но в этот раз восстание было подавлено почти так же быстро, как и началось – дикари бросались в атаку прямо на укрепленные плацдармы длинных ножей, крича славословия своему кровожадному богу, и умирали от огня полковых орудий.

Советники из Оффицио Тактика были обескуражены произошедшим, но большинство солдат и офицеров радовались, что кампания закончилась столь быстро. Полк получил приказ, разбившись на роты, найти и уничтожить последние очаги сопротивления. Эти поиски ни к чему не привели – казалось, что все участники восстания были перебиты в короткой, но кровавой битве у зоны высадки бронтцев. Однако гвардейцы обнаружили, что поклонение Кхорну укрепилось во множестве иных племён. Вспыхнули костры, на которых были сожжены сотни кровопоклонников.

Бронтский 92-й полк ещё год оставался на Двимлихте, охраняя сотни миссионеров, прибывших на планету, дабы убедиться, что ересь надежно искоренена. Через год длинные ножи были отозваны, а их роль перешла к только что созванному ополчению. Гвардейцы собирались у зоны высадки, готовясь к отправке на орбиту и путешествию, что должно было занять не меньше трёх недель.

На деле же, корабль вышел из Варпа лишь три года спустя. Когда в Порт-Странствии обнаружили, что внезапно появившийся рядом гвардейский транспорт не отвечает на запросы, на него была отправлен вооружённый отряд.

Эмиссары Порта обнаружили, что всё судно превратилось в чудовищную бойню, полную демонов Кхорна. Скорее всего, гвардейцев захватила жажда крови, которую вызывали амулеты и другие артефакты дикарей Двимлихта, которые солдаты не брезговали брать в качестве трофеев (хоть это и было запрещено уставом). В какой-то миг варп-путешествия каждая из этих побрякушек стала открытыми вратами в Эмпиреи, через которые на корабль проникли демонические прислужники Кровавого бога.

Как будто корабль, полный демонов, не был достаточно большой проблемой сам по себе, он ещё и дрейфовал в сторону Порта-Странствие – станции, что была базой Каликсидского линейного флота и вратами в пространство Коронус. Угроза была столь велика, что Имперский Флот приказал без промедления уничтожить корабль.

Как только эскадрилья фрегатов с торпедами на борту вылетела в сторону противника, к старшему флотскому офицеру Порта-Странствие явилось два инквизитора из Воинствующего Схолариата. Их волей адмиралу пришлось отменить атаку, но оставить свои корабли рядом с захваченным демонами транспортом в качестве последнего довода. Со скепсисом флотский принял объяснение того, что ячейка Ордо Маллеус должна высадиться на борт и выяснить в точности, что же произошло на гвардейском транспорте. Адмиралу было приказано уничтожить судно только, если оно приблизиться к Порту-Странствие ближе чем на миллион километров.

Инквизиторами, что отправились на упомянутое судно были Беллас Старец – радикал, веривший, что орудия и слуг Хаоса можно поставить на службу Человечеству – и Дилхин, пуританин, убежденный совершенно в обратном. Несмотря на свои разнящиеся побуждения, инквизиторы были единодушны в том, что транспорт нельзя просто взорвать.

Что именно произошло на борту судна, до сих пор неизвестно. Оттуда никто не вернулся, а журналы всех оказавшихся рядом кораблей были вычищены вирусом, что запустил Ордо Маллеус. Однако отчеты Воинствующего Схолариата говорят, что Беллас и Дилхин сражались плечом к плечу, вместе убивая одного демона за другим, прокладывая себе путь через забрызганные кровью помещения корабля к главному грузовому трюму. Здесь, в центре расписанного рунами отсека, они схлестнулись в бою с кровожадом. Беллас Старец пытался подчинить великого демона своей воле, а Дилхин – изгнать его из этого мира словом Императора. Это трёхстороннее противостояние бушевало несколько часов, но прежде чем кто-либо смог одержать верх, дрейфующий корабль пересек отметку в миллион километров и был уничтожен шквалом торпед.

Ожесточённое соперничество и упорство инквизиторов позволило им выиграть немного времени для своих аколитов, успевших остановить страшный ритуал в другой части судна, предотвратив крупное вторжение демонов в Порт-Странствие.

Падение дома Йос

Дом Йос – род прославленных капитанов-хартистов, древностью на тысячелетие превосходящий Каликсиду. Представители династии живут в пяти секторах Империума, но большинство их осело на мире-океане Спекторис. Однажды, в 797.M41 один из отпрысков рода Йос вернулся из путешествия за пределы сектора и привёз своей дочери Антигоне бесценный подарок – сверкающий драгоценный камень, по слухам, рождённый в сердце старейшей из звёзд. Девушка украсила этим камнем свой роскошный головной убор, чтобы каждый живущий во дворце или на ближайших островах, мгновенно узнавал её при встрече и почтительно кланялся.

Через несколько десятков лет после смерти отца, Антигона стала главой семьи, а её дворец разросся, превратившись в чудесный город. Вскоре женщина добилась власти над всем домом Йос, и её богатства умножились. А затем произошло кое-что неожиданное.

Департаменто Муниторум сектора отправило на Спекторис приказ сформировать полк Имперской Гвардии. Вербовщики были посланы на острова, которыми правила королева дома Йос, чтобы оценить, пригодны ли её подданные для службы.

Проверка Муниторума показала, что население островов совершенно не способно дать достойных солдат. Мужчины были вялыми и изнеженными, женщины – мягкими и безвольными. Эти люди неохотно отвечали на расспросы и казались совершенно равнодушными ко всему миру.

Обеспокоенные вербовщики решили подвергнуть проверкам дом Йос, и это привело к катастрофе. На чиновников Муниторума, потребовавших доступа во дворец королевы, напали стражники, кричащие, что они должны защитить госпожу любой ценой. Началась резня, но последний из вербовщиков успел перед смертью передать пикт-сообщение войсковым транспортам, находящимся на орбите.

Это послание было перехвачено агентами Инквизиции, и три месяца спустя дом Йос настигло возмездие. Ударный отряд Ордо Маллеус из девяти инквизиторов, трёх десятков аколитов и сотни штурмовиков под прикрытием «Стервятников» высадился у самого дворца. Однако слуги Антигоны подготовились к обороне, хорошо укрепив дворец, разместив на его изящных башнях зенитные орудия и покрыв его богохульными письменами. Стражники, что расправлялись с вербовщиками Муниторума, а теперь вступили в бой с силами Инквизиции, оказались чудовищно изменёнными – на их руках росли метровые когти, а головы венчали бритвенной остроты рога. Он двигались сверхъестественно быстро и ловко, издавая какофонические крики, одно звучание которых повергало врагов на колени, и заставляло мозг течь у них из ушей. В первые же минуты боя погибли десятки штурмовиков и аколитов, но лорд Дар и его соратники сумели пробиться к самому тронному залу Антигоны и узреть, насколько планета близка к окончательной погибели.

Королева Антигона восседала на троне, а драгоценный камень в её лбу переливался всеми оттенками варп-энергий, чьи безжалостные лучи поразили трёх братьев-инквизиторов Дара перед тем, как те успели сделать хоть шаг вперед. Сам лорд Дар, борясь с враждебными энергиями, приблизился к трону и произнес приговор королеве дома Йос: она открыла душу демону, и за это умрёт от руки инквизитора.

Но прежде чем Дар смог совершить правосудие, камень вспыхнул вдвое яростнее, чудовищные энергии и потустороннее свечение наполнили воздух. Оно распространялось всё дальше и начало пожирать тело королевы Антигоны. Камень становился вратами, ведущими в глубины Варпа, через которые на Спекторис вошли слуги Слаанеш – демонетки.

Когда длившаяся всю ночь битва закончилась, единственным инквизитором, что стоял над сотнями тел поверженных демонеток, был лорд Дар. Наконец, из врат вышагнул последний противник – великий демон Слаанеш, хранитель тайн, во лбу которого сиял драгоценный камень. Дар был бы повержен, если не вмешательство совершенно неожиданных союзников. Из разрыва в реальности следом за демоном появилась труппа эльдаров-арлекинов, напавших на хранителя тайн. Они двигались так быстро, что Дар попросту не мог уследить за ними взглядом. Неясные силуэты воинов мелькали тут и там, нанося тысячи ударов, ни один из которых не мог убить демона сам по себе, но понемногу ослаблял порождение Варпа. Наконец, вожак арлекинов сделал молниеносный выпад силовым мечом, пронзив голову демона, вместе с камнем во лбу. Хранитель тайн пал от эльдарского клинка. На глазах лорда-инквизитора тело демона начало изменяться, пока не превратилось обратно в Антигону из дома Йос, замертво лежащую подле своего трона. Сделав свое дело, арлекины исчезли, и Дар остался один в заваленном трупами тронном зале. Так правосудие обрушилось на род Йос.

Следующие несколько месяцев лорд Дар вёл карательные походы против других ветвей дома. Никто из его членов не избежал внимания инквизитора. Тех, что сумели бежать за пределы сектора, выследили и уничтожили специально посланные агенты. Само название «дом Йос» было вычеркнуто из всех официальных документов, и никогда больше не будет произнесено.

Протазианский прорыв

Отнюдь не все прислужники Губительных сил бездумно мечутся во Варпу, ожидая, пока их призовут – существуют и те, что, обладая разумом и волей, сами способны вызвать неисчислимые бедствия. Пятьсот лет назад планету Протазия захлестнуло вызванное подобными интригами вторжение, равные которому редко случаются даже в Каликсиде.

Протазия была обречена с того самого мига, когда её губернатор – лорд Малкин Гранд LI – вознамерился отделить свою планету от Империума. Не будучи глупцом, он обдумал много вариантов того, как сбросить ненавистное иго и сделаться по-настоящему полновластным правителем. И хотя Гранд ни с единой живой душой не говорил о своих амбициях, кто-то или вернее что-то, услышало его.

Посланец Тзинча, бога колдовства и обмана, посулил губернатору огромную силу, которую тот получит, если объявит Протазию независимой. Гранд слушал демона, внимая картинам будущего, что настанет, если он, губернатор, решится пойти своим путём, отринув власть Адептус Терра. И хотя Гранд не давал ни единого повода в чем-то себя заподозрить, Тзинч понял намерения губернатора и завладел его разумом. Одна за другой, нити, что связывали Протазию с Империумом, начали обрываться. Выгодные торговые условия были отменены. Церковная десятина стала собираться медленно и неохотно, постоянно уменьшаясь в размерах. Связи с соседними мирами прекратились, а старшие чиновники Администратума были незаметно устранены.

Наконец, Гранд, по настоянию посланника Тзинча, прекратил исполнять последнюю важнейшую обязанность губернатора – ежегодный сбор и отлов обладателей психического дара.

Последствия этого решения проявились лишь через несколько лет, когда дюжина пробудившихся в один день псайкеров уничтожила тысячи людей в чудовищной психической оргии убийства. Небеса полыхали колдовским огнём, и потоки необузданных энергий Варпа пронзали облака. Гранд в ярости и отчаянии умолял посланца Тзинча избавить его мир от Хаоса. Но впервые за десять лет тот молчал. Гранд был предоставлен своей судьбе.

В самый разгар психической бури тело одного из пробудившихся псайкеров преобразилось, став гротескными, слепленными из дрожащей плоти вратами, из которых на планету обрушились сотни поработителей. Это были совершенно чуждые материальному миру обитатели Варпа, пожирающие реальность. Попав в мир через неокрепшие и незащищенные умы пробудившихся псайкеров, эти существа шагали по Протазии, превращая день в ночь и овладевая сознанием бесчисленных миллионов. Тучи слюнявых тварей властвовали на планете – поработители использовали психическую силу всего населения для того, чтобы открыть больше порталов и призвать из Варпа ещё больше себе подобных. Когда отчаявшийся Гранд упал на колени у последней оставшейся целой башни своего дворца, кипящие небеса озарились ярким светом. В столбе сияющего пламени наземь сошли воины, облачённые в сверкающие серебряные доспехи и бросились в атаку. Начался огненный дождь – Гранд понимал, что это начало обстрела, который ведёт стоящий на орбите флот.

Губернатор зашёлся в приступе безумного смеха. Он понял, что Протазия будет спасена от демонов, но бомбардировка разрушит планету и унесёт миллионы жизней, а ему самому придётся заплатить высшую цену за своё предательство.

Но обстрел неожиданно прекратился. Боевые баржи Серых Рыцарей, Чёрные корабли и крейсера Каликсидского линейного флота столкнулись с новым противником – подошедшей к планете армаде Альфа-легиона. Посланец Тзинча в последний раз появился за спиной Гранда и, поблагодарив его за службу, пропал навсегда.

Сражение шло и на орбите, и на поверхности. За час два флота выпустили миллионы тонн боеприпасов и десятки кораблей были охвачены огнём. Серые Рыцари, многократно уступавшие в численности своему врагу, шаг за шагом пробивались к вратам, в которые трансформировались тела псайкеров и уничтожали их одни за другими. Когда последние врата были закрыты, а последний из демонов – убит, миллионы порабощённых людей рухнули наземь.

Флот Альфа-легиона отступил, а имперцы были слишком слабы, чтобы преследовать его. Планета же была почти полностью разрушена. Малкин Гранд LI остался единственным человеком во дворце, что смог выжить. Он предстал перед судом Ордо Маллеус и Серых Рыцарей, был осуждён за тяжелейшее преступление, которое только может совершить губернатор, и казнён на месте.

Протазия превратилась в братскую могилу, а уцелевшие – в бледные тени самих себя, бродящих по апокалиптической пустоши, заваленной мёртвыми. Инквизиция собиралась выжечь поверхность циклонными торпедами, но помиловала планету, выяснив, что вмешательство Серых Рыцарей предотвратило вторжение, а жертвы ксеносов мертвы. Протазия ещё может восстановиться – ценой десятилетий труда и постоянной бдительности.

Теперь Протазия вновь объявила себя независимой. Быть может, посланец Тзинча опять манипулирует слабыми и безвольными, неся смерть и разрушение в соответствии с непостижимыми планами своего господина…

Очищение лагеря 109

Капелла-47 – разрушенный войной мир, вся поверхность которого изрыта километрами траншей и изуродована воронками от взрывов. Первая война на Капелле-47 ознаменовалась столкновениями миллионных армий и гибелью тысяч людей. По всей планете росли лагеря беженцев, что поколения спустя станут городами, приютившими в своих полуразрушенных домах сотни пропащих и проклятых. Стоит ли удивляться, что Нургл, бог чумы и отчаяния протянул свои гнилые руки к одному из таких городов.

Всё началось в тот миг, когда больные и отчаявшиеся из лагеря 109 отринули свет Императора и обратились к Тёмным богам в поисках избавления. Дедушка Нургл услышал их мольбы и даровал каждому вечную жизнь.

Первыми были «одарены» гвардейцы, что отходили от ран, полученных на войне. Солдат наполнила противоестественная живучесть, а их раны покрылись отвратительными струпьями. «Новообращённые», не скрываясь, бродили по лагерю, убеждая остальных, что лишь приняв смерть и поддавшись отчаянию, можно побороть страх и обрести новую жизнь. Вскоре на каждом углу можно было увидеть этих демагогов, кутающихся в грязные балахоны, скрывающие страшные лица и услышать гнилые голоса, убеждающие всякого, кто внимал, последовать к величию.

Болезнь, которую Бедствие – так называли себя эти проповедники – распространяло по лагерю 109, поражала не только тело, но и душу. Каждый, кто слушал слуг Нургла, заболевал и радовался этому. Вскоре городские власти выступили против Бедствия, объявив его членов слугами Архиврага. Это очень быстро привело к гражданской войне, которая была столь же жестока, как те войны, от которых когда-то бежало население лагеря 109.

Это была война проповедников. Фанатики из десятков разных сект Имперской веры собирали людей под свои знамена и вели их в бой против чумных тварей. Бедствие же сплачивало толпы больных в неостановимые волны, готовые смести всё на своем пути.

Власти предержащие Империума обратили внимание на эту войну лишь после того, как Бедствие напало на полевой лагерь ордена госпитальерок. Говорят, что едва избежавшие гибели сёстры, предстали перед генералами Имперской Гвардии и сумели убедить их, что в лагере 109 происходит нечто намного более страшное, нежели обычный бунт.

И это действительно было так. Уничтожив последних приверженцев истинной веры, Бедствие начало жуткий ритуал во славу своего тёмного покровителя. Раздувшиеся тела жертв болезни лопались, порождая демонов Нургла – чумоносцев. За одну ночь лагерь 109 охватила скверна, неумолимо распространяющаяся по всей Капелле-47. Узнав об этом, генералы немедленно запросили помощи у Трезубца.

Планета была спасена инквизитором Лустигом из Ордо Маллеус и его аколитами. Сперва он собирался подвергнуть Капеллу орбитальному обстрелу, рассчитывая надёжно очистить её от скверны. Но одна из соратниц Лустига, бывшая сестра-госпитальерка, отговорила его, объяснив, что источник заражения имеет скорее духовную, нежели биологическую природу, и что чума не прекратится, покуда источник не будет найден и отправлен в Варп. Лустиг прислушался к её словам и обратился за помощью к госпитальеркам, что сумели вырваться из лагеря 109. Вместе они решились на отчаянный поступок – отправиться в самое сердце чумы, и найти источник и уничтожить его.

На следующий же день командованию гвардейских полков, прибывших на Капеллу-47, начали приходить сообщения о случаях заражения среди солдат, и Лустиг понял, что нельзя терять ни минуты. Отбросив осторожность, его отряд, ведомый госпитальерками, пробивал себе путь к самому сердцу чумы. Чем глубже продвигался инквизитор и его слуги, тем более чудовищные картины представали их взглядам. Единичные заражённые скоро сменились целыми волнами ходячих мертвецов, бросавшихся на слуг Империума. Окраины лагеря были лишь разрушены и пропитаны порчей, а в его центре всё вокруг сплошь покрывала чудовищно ядовитая субстанция, от вони которой не мог защитить даже самый совершенный дыхательный аппарат. Лишь госпитальерки могли двигаться вперед в таких условиях – враги сами убирались с их пути, чувствуя исходящую от сестёр ощутимую ауру чистоты. По проложенному ими пути шли инквизитор и его слуги.

Они достигли самого центра лагеря, где на вершине горы разлагающихся трупов инквизитора ждал прародитель чумы, охватившей Капеллу-47. Это был самый первый из раненых гвардейцев, воззвавший к Нурглу и переживший апофеоз. Он стал князем демонов, несущим смерть и разрушение во имя своего тёмного бога.

Лустиг приказал своим слугам атаковать демона, но его приказ не был услышан. Тогда сёстры-госпитальерки взяли прислужника Нургла в кольцо и, воспевая хвалу святым целительницам своего ордена, изгнали заразу из тела, оставив от него лишь высохшую оболочку. Но сила, дарованная Отцом Чумы, не дала бывшему гвардейцу погибнуть – он сумел убить немало сестёр и попытался сбежать.

Но в эту секунду инквизитор Лустиг вступил в круг, образованный госпитальерками, и нанес один сокрушительный удар. Князь демонов пал и насланная им чума остановилась в этот же миг.

После того как Лустиг и отряд покинули лагерь 109, на проклятое место обрушилось очищающее пламя орбитального обстрела, превращая его в пепел. Лишь духовная чистота сестер-госпитальерок и отвага инквизитора спасла Капеллу-47 от уготованной ей чудовищной судьбы.

Аколиты Ордо Маллеус

«Не доверяйте никому… особенно себе самим»

- последние слова инквизитора Хазулона своим аколитам

Очень немногие инквизиторы работают в одиночку, и члены Ордо Маллеус – не исключение. За каждым успешным охотником на демонов стоят десятки, если не сотни, аколитов. Служащие в Ордо Маллеус зачастую считают себя внутренней элитой Инквизиции. Некоторые из них говорят, что наибольшее, чем рискуют члены других ордосов – это жизнь, в то время как в вечной борьбе с Врагом потусторонним на кону стоят сами бессмертные души. Аколиты Маллеус утверждают, что умереть от рук мерзкого ксеноса – невелика трагедия, ведь душа погибшего вознесётся и воссядет одесную Императора, в то время как убитый демоном будет навсегда проклят, и его душе предстоит вечность страданий, а воссоединиться с Повелителем Человечества и его святыми не удастся никогда.

Отбирая слуг, инквизиторы Ордо Маллеус в первую очередь, смотрят на духовную стойкость кандидатов. Воинские таланты полезны, но чего они будут стоить, если новоиспеченный аколит превратится в скулящую от ужаса кучу плоти, впервые увидев демона? Аколитов отбирают разными способами, но, как правило, их проводят через несколько всё более сложных и опасных заданий. За будущим слугой наблюдают издалека и испытывают его безвредным, но несомненно запретным знанием. Некоторые проваливаются уже на этом этапе, теряя остатки разума и всякое присутствие духа, когда осознают, что каждая человеческая душа плывёт по океану среди голодных хищников. Другие же остаются тверды, черпая силы в вере. Таких людей испытывают ещё большими ужасами, намеренно сталкивая с еретиками, продавшими свои души Хаосу, и вынуждая будущих аколитов победить или погибнуть. Пережившие и этот опыт встречаются с воплотившимися ужасами Варпа – демонами.

Несмотря на все старания инквизиторов, психически и духовно готовящих своих слуг к встрече с истинным ужасом, многие аколиты терпят неудачу. Разум большинства не может принять даже малейшего из уготованных им откровений. Другие выдерживают первое испытание, но гибнут в противостоянии с еретиками, не в силах осознать, что люди могут столь охотно продавать свои души тварям, что таятся в Варпе. И даже самые опытные и умелые аколиты, самые преданные слуги Человечества, могут просто не пережить первой встречи с демонами.

Цена провала велика и ужасна. Безумие и следующая за ним милосердная казнь – лучшее, на что могут надеяться оставшиеся в живых. Павших же от рук демона ждёт вечное проклятие. Иных скверна поражает настолько, что они сами отдают себя в руки врагов, с которыми клялись сражаться, и становятся слугами Хаоса, поправ свои обеты. Говорят, что души этих предателей – излюбленное лакомство Тёмных богов, и что эти изменники служат своим новым хозяевам с огромным рвением, зная, что они уже прокляты без надежды на искупление.

В Инквизиции служит множество самых разных людей, и каждый слуга Императора может предложить Ордо Маллеус свои таланты в вечной войне с прислужниками Губительных сил. Далее в этой главе описывается роль каждого из основных типов аколитов в ячейке Ордо Маллеус.

Адепты

Адепты – это специалисты по сбору и применению самого ценного оружия – знания. Воинствующий Схолариат использует множество адептов, каждый из которых служит у одного из членов Схолариата. Многие из этих мудрецов обладают совершенной памятью и способны с величайшей точностью вспоминать самые мелкие подробности. Кроме сбора сведений они занимаются анализом и прогнозированием, разоблачая повсюду козни пособников Врага.

Адепты, служащие у инквизиторов из Ордо Маллеус, имеют доступ к книгам и архивам, запретным для всех остальных. Большинство подобных текстов уничтожают сразу при обнаружении, но немало других укрывают в тайных опечатанных хранилищах Инквизиции. Очень немногим позволяют ознакомиться с ними. Среди этих томов можно найти описания жутких демонических тварей, книги, рассказывающие о богомерзких ритуалах, истории давно сгинувших цивилизаций, отчёты о злодеяниях, что охватывали целые планеты. Но хуже всего – книги пророчеств. Даже самый стойкий аколит может не перенести знания будущего, и нужно обладать поистине крепким рассудком, чтобы не сломаться под грузом открывшихся истин, не говоря уже о том, чтобы продолжать свою службу.

Задача адепта в группе аколитов – отслеживание всей информации, что может оказаться полезной, и расширение знаний Ордо о своём враге. Несмотря на то, что многие адепты – отнюдь не бойцы, их присутствие в команде может означать разницу между победой и вечным проклятием. Адепт способен указать на слабые стороны того прислужника Губительных сил, с которым столкнется команда. Он может многое знать о ритуале призыва, что проводит тёмный культ и объяснить, как прервать этот ритуал, не спровоцировав катастрофических возмущений в Варпе. Он даже может узнать себя или своих товарищей в людях, описанных в когда-то прочтённом им пророчестве и предпринять нужные шаги для того, чтобы приблизить описанные там события или, напротив, избежать их.

Чтобы выполнять подобные задачи в пылу боя, лицом к лицу с устрашающими слугами Хаоса, адепт должен быть поистине выдающейся личностью. Он может не быть столь искусным фехтовальщиком или не уметь изгонять демонов силой молитвы – но без его знаний многие задания провалились бы ещё до того, как начались.

Арбитры

Лучшие из арбитров способны выследить демона через весь сектор, сколь давним бы не был след, оставленный порождением Варпа. Такие искусные ищейки всегда нужны Ордо Маллеус, что часто сталкивается с худшими из еретиков, ибо инквизиторы этого Ордоса не гоняются за простыми бандитами или богохульниками – они охотятся на тех, кто угрожает самому Империуму и опасно близко подошел к тому, чтобы действительно навредить ему. Этих врагов Человечества нужно находить и уничтожать быстро и безжалостно, и арбитрам нет равных в этом искусстве.

Арбитры, служащие в Ордо Маллеус часто сотрудничают с адептами, что изучают собранные сведения, разыскивая следы Врага, и руководят преследованием противника, настигая его, где бы тот не прятался.

Следователи, что выискивают демоническую скверну, постепенно вырабатывают у себя чутьё на своих врагов. Обитающие в Варпе слуги Тёмных богов – не обычные прислужники Хаоса, что оставляют следы, подобно простым людям. Этих существ не связывают законы материальной вселенной. Они скрываются в тенях, шепчут в ночи и глядят из каждой прорехи в ткани реальности. В Ордо Маллеус арбитр учиться распознавать присутствие демона даже быстрее чем его почувствует псайкер. Такое чутьё очень важно и те, что не развивают его в себе, не задерживаются в Ордо Маллеус надолго. В Воинствующем Схолариате служит очень много арбитров – ведь, согласно идее, на которой была основана эта палата, Инквизиция сможет защитить Империум от демонической угрозы, только обладая полным контролем над его подданными. Многие из этих арбитров – преданные члены культа святого Друза, отлично разбирающиеся в его учениях, особенно тех, что говорят о власти и дисциплине.

Последняя роль, которую играют арбитры – это роль палача. Прислужники Тёмных богов всеми силами будут пытаться отвести роковой удар. Служители Тзинча известны своим умением прельщать противника гладкими речами и обещаниями, а последователи Слаанеш могут предложить своему палачу соблазны, что способны поколебать даже самого ярого аскета. Миг казни – самый опасный для верности арбитра своему долгу. Он должен укрепить свою решимость, отбросить все посулы, которыми Архивраг будет пытаться остановить его руку, избежать возмездия и поглотить своего палача. Со словами святого Друза на устах, арбитр наносит свой удар для того, чтобы Человечество могло существовать ещё один день.

Убийцы

Многие инквизиторы ценят служащих им убийц, считая метко пущенную пулю или хладнокровно нацеленный удар клинка лучшим способом остановить разгорающееся восстание или ересь. Ордо Маллеус использует мастеров искусства смерти двумя способами.

Служители Губительных сил, за которыми охотится Инквизиция, зачастую организованы в тайные культы, влияние которых может простираться на все слои имперского общества. Во главе многих подобных сект стоят вожди, обладающие огромной силой личности. Зачастую этот лидер – единственный во всём культе, кто знает о его истинной сути. Впрочем, нередко вождь делится долей правды с ближайшими соратниками – внутренним кругом. Большая же часть культистов не имеет ни малейшего представления о том, каким силам они в действительности служат, веря, что они просто следуют за могущественным лидером, благодаря которому смогут освободиться от гнёта Империума. Инквизиторы и их помощники – особенно арбитры – тратят много времени и сил в попытках вычислить вождя культа и обнаружить его логово. После этого задача по устранению ересиарха ложится на плечи убийцы. Он проникает в резиденцию своей цели, устраняет её охрану и заставляет опасного демагога замолчать отныне и навсегда. После того как голова змеи отсечена, остальные члены ячейки расправляются с её телом. На этом этапе в дело часто вступают отряды Имперской Гвардии, уничтожающие рядовых членов культа, в то время как убийца незаметно исчезает.

Другой вид заданий, выполнения которых ожидают от убийц, служащих Ордо Маллеус, намного более опасен, требует огромного умения и выпадает лишь самым опытным агентам. Речь идёт об убийстве не людей, но демонов.

Чтобы расправиться с демоном, убийца должен быть поистине благословлён самим Богом-Императором. Его душа должна отвергать скверну, а сердце – быть равнодушно к ужасам, что он увидит, пробираясь в логово Врага. Убийца, что служит инквизитору из Ордо Маллеус, обязан постичь природу своего врага, понимать, в чём его сила, а в чём – слабость и знать, куда нацелить свой клинок или пулю.

Немало убийц, глядя на демона в прицел, в ужасе бросали оружие и сходили с ума, встретившись с чудовищем взглядом. Большинство тех, что чувствовали, как клинок в их руках рассекает демоническую плоть, навсегда изменились. Нужно быть поистине выдающимся убийцей, чтобы не просто выполнить подобное задание, но и сберечь в целости свои тело и душу. Для подобных мастеров может быть уготована новая жизнь в одном из храмов Оффицио Ассасинорум, если конечно, их господин захочет расстаться со столь ценным орудием.

Клирики

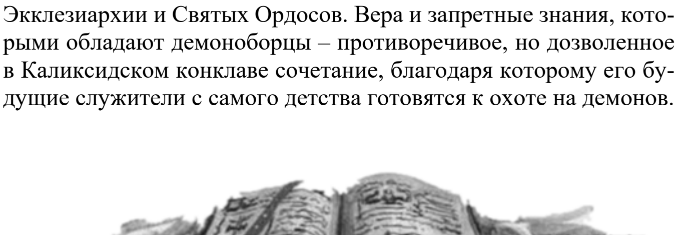
Служители Ордо Маллеус привыкли смотреть в глаза смерти. Демоны, с которыми они сражаются, могут убить десяток храбрейших воинов Инквизиции одним ударом. Но что ещё опаснее, эти чудовищные враги способны осквернить и подчинить своей воле даже самых стойких аколитов, ещё до того, как те возьмут в руки оружие.

Задача клириков из Ордо Маллеус – оберегать души своих товарищей от скверны и укреплять их решимость. Когда посланцы Тзинча искушают аколитов запретным знанием и затягивают их в паутину обмана, клирик напоминает, что истинную силу дарует лишь Император. Когда служители Нургла сулят посланцам Инквизиции свободу от вечного цикла жизни и смерти, клирик говорит, что свобода наступает лишь в тот миг, когда воин, исполнив свой долг, садится одесную Императора. Когда последователи Слаанеш соблазняют аколитов, обещая помочь им достичь совершенства, клирик повторяет, что совершенен лишь Император. И, наконец, когда безумные фанатики Кхорна кричат о силе и бесстрашии, что дарует их бог, клирик не дает своим друзьям забыть, что в конце такого пути их ждёт лишь океан крови.

Когда демон поблизости, каждый истинно верующий прислушается к словам клирика. На каждую ложь, что шепчут порождения Варпа, у клирика есть ответ, почерпнутый из святых писаний. Он неподвластен искушениям, а его душа – чиста от скверны.

Многие клирики – мастера не только слова, но и меча. Они насмерть бьются с демонами и поражают их силой самого Бога-Императора. Говорят, что на одного старого и седого священника, стоящего лицом к лицу с чудовищным порождением Варпа, снизошла такая сила, что вокруг него вспыхнул ореол ослепительного сияния, и он сразил демона одним-единственным могучим ударом.

Демоноборцы – весьма распространенный в Каликсиде вид священников. Их отбирают и обучают тайные организации внутри Экклезиархии и Святых Ордосов. Вера и запретные знания, которыми обладают демоноборцы – противоречивое, но дозволенное в Каликсидском конклаве сочетание, благодаря которому его будущие служители с самого детства готовятся к охоте на демонов.



Гвардейцы

Имперских гвардейцев во множестве принимают в Инквизицию, ведь Святым Ордосам всегда нужны солдаты. Особенно это верно для Ордо Маллеус, чьи враги зачастую бывают сверхъестественно живучи, и лишь подавляющая огневая мощь может заставить их отступить.

Гвардейцы, служащие в Ордо Маллеус, часто с гордостью говорят о том, что отнюдь не каждого демона можно изгнать молитвой или связать святыми символами. Некоторые, рассказывают такие солдаты, воспринимают лишь выстрел из мельты в голову, и сделать этот выстрел – их задача. Неважно, насколько силён демон – если тело, в котором он обитает, будет уничтожено, порождению Варпа придется покинуть материальную вселенную.

За подобной бравадой скрывается огромное мужество. Эти люди видели худшие из ужасов Варпа, и не сломались, а лишь укрепились в своем стремлении защитить Империум от демонов. Они не просто скромные солдаты – это истинные рыцари Императора, все силы отдающие во имя будущего Человечества. Многие из них считают себя не более чем ходячими мертвецами, зная, что их служба закончится лишь в смерти. Гвардейцы прекрасно знают, какая судьба ждёт тех, чьи души поглотит демон, и всеми силами стремятся избежать такой участи. Многие состоят в бесчисленных сектах Имперской веры, покрывают каждый дюйм своего тела татуировками, носят множество священных реликвий, икон и талисманов, прикрепляют печати чистоты и молитвенные свитки к своему оружию и броне. Перед боем солдаты просят священников о благословлении, вверяя свои судьбы Повелителю Человечества и надеясь, что даже если им суждено погибнуть, демоны не получат их души.

Конечно, не каждый из гвардейцев, служащих в Ордо Маллеус, – благочестивый воин Императора. Некоторые – просто психи, неспособные чувствовать страх и не знающие, что такое отчаяние. Эти молчаливые люди зачастую вообще не проявляют никаких эмоций, отрешённо смотря куда-то в пустоту, и лишь в бою их вечную безучастность ко всему сменяет ярость и ненависть.

Имперские псайкеры

Инквизиция находит талантам псайкеров множество применений. Многие используют сверхъестественные способности для того, чтобы предугадывать замыслы Тёмных богов, другие прибегают к помощи своих способностей в боях с еретиками и демонами, обращая врага в пепел разрядами сырой энергии. В Ордо Маллеус же псайкеры служат и множеству других целей.

Сила этих необычных людей в том, что они черпают свою мощь из того же источника, что и их враги – из Варпа. Как и демоны, они крепко связаны с Эмпиреями. Демон – временно обретший плоть сгусток Варпа, а псайкер привык постоянно взаимодействовать с Царством Хаоса, пропуская потоки его энергии через свой разум. Многие психически одарённые служители Ордо Маллеус развивают в себе не поддающееся пониманию чутьё, позволяющее им по малейшим возмущениям в Варпе предугадать готовящийся прорыв.

Не менее ценны для Ордо боевые псайкеры, способные применять свои таланты в сражении, ведь зачастую их силы – единственное, что может нанести вред пришельцам из иного мира. Немало сущностей Варпа привыкли свысока смотреть на обычное оружие. Пули пролетают сквозь них, а пламя поглощает огненная корона, окружающая их тела. Даже массированный огонь гвардейцев порой может не причинить вреда порождению Варпа, и единственным аргументом остается имперский псайкер. Разрядами смертоносных молний, сотканных из энергии Варпа, или потоками сверхъестественного пламени, эти аколиты расправляются с врагом, неуязвимым для товарищей. Такие псайкеры часто работают вместе с клириками и демоноборцами, сдерживая демона и позволяя союзнику нанести решающий удар.

Подонки

Инквизиторы нередко прибегают к услугам выходцев из криминального полусвета в тех случаях, когда им нужна помощь человека, не обременённого излишне оковами нравственности. Эти подонки зачастую обладают многими навыками, за одно лишь открытое применение которых можно угодить на плаху. Они – ловкие мошенники и воры, нередко обладающие связями в криминальных кругах всей Каликсиды. Как и другие ордена Инквизиции, Ордо Маллеус привлекает таких людей на службу и находит им применение в вечной войне с Врагом Потусторонним.

Преступники и подонки полезны не только благодаря своим навыкам, но и потому что готовы на куда большее, нежели другие аколиты. Считается, что при правильной мотивации самый отъявленный негодяй пойдёт куда угодно и сделает всё, что угодно. Этот постулат подтверждается и в других ордосах, но в случае с Ордо Маллеус он особенно показателен.

Подонки разительно отличаются от большинства других аколитов. Им трудно находить общий язык с убеждёнными в своей правоте арбитрами и клириками. Случается, что инквизиторы поручают своим ручным негодяям следить за проявлениями скверны среди собственных товарищей и даже казнить тех, кто оказался недостаточно стоек. Другие внедряют бандитов в еретические культы, рассчитывая, что искусность подобных агентов в деле сохранения своей шкуры позволит им выжить, даже став свидетелями самых ужасных ритуалов. Третьи наводняют шпионами свиты коллег-инквизиторов, принадлежащих к враждебным фракциям.

Подонки зачастую принадлежат к крупным криминальным структурам, и потому имеют доступ к информации, что не сможет получить даже самый изворотливый агент Трона. В этой сотканной из полуправды и лживого шёпота паутине можно отыскать любые сведения – если знать, к кому обратиться, и что предложить. Подонки всегда первыми узнают о тёмных делишках очередного культа или о сверхъестественных способностях, которые неожиданно приобрел босс какой-нибудь банды. Подонки могут руководить ячейками аколитов в расследовании подобных дел и предотвращении вторжений из Варпа или восстаний демонопоклонников. Другим слугам Инквизиции могут не нравиться методы своего коллеги, но им придётся сотрудничать с ним на благо Империума.

Сёстры битвы

Адепта Сороритас – также известные как Сёстры битвы – это вооружённая длань Экклезиархии, призванная вести войны Веры, оберегать святые места и паломников на их пути. Как правило, они сражаются бок о бок с инквизиторами Ордо Еретикус, но есть и такие, что сотрудничают с членами Маллеус.

По своей чистоте и незапятнанности Адепта Сороритас уступают лишь Серым Рыцарям. За всю историю ко злу повернулось столь малое число сестёр, что эти воинственные женщины и по сей день считаются одними из самых верных и преданных защитников Империума. Члены Адепта Сороритас изучают множество разных вещей, но все объединяет одно – чистота веры, которая и делает сестёр столь ценными аколитами.

Сороритас из боевых орденов – именно их и называют Сёстрами битвы – это святые воины Церкви. Их навыки и умения невероятны, а снаряжение уступает разве что тому, которым владеют Адептус Астартес. Но их истинная сила кроется в вере, что дарует им рвение и твёрдость в бою. Вера боевых сестёр выходит за рамки простого поклонения и способна воистину творить чудеса. В бою с еретиками или прислужниками Губительных сил, сороритас подобны воинственным, несущем правосудие ангелам, посланным самим Императором. Даже самые устрашающие враги не способны вселить страх в сердце сестры битвы, ибо сам Отец Человечества придает ей отвагу и направляет её удары.

Не менее часто рядом с агентами Ордо Маллеус можно увидеть сестёр из орденов Диалогус. Они – специалисты по мёртвым языкам, хитроумным шифрам, а то и наречиям демонов. Лишь чистая вера сестёр хранит их от чудовищной скверны, происходящей от изучения подобных отвратительных материй. Они рискуют своими душами, разыскивая истинные имена демонов, чтобы разгадывать их планы или дать инквизитору власть над порождением Варпа.

Ордена Фамулус тоже нередко сотрудничают с Ордо Маллеус. Их члены служат советницами и кастеляншами в знатных семействах Империума и следят за тем, чтобы те оставались чисты от скверны. Занимая уникальное место в самом сердце одного из благородных родов, сестра Фамулус зачастую первой обнаруживает следы порчи и их источник. Некоторые не покидают своих постов даже после того, как сообщили обо всём инквизитору Ордо Маллеус, оставаясь его надёжными шпионками и предоставляя охотнику на демонов доказательства, достаточные для того, чтобы уничтожить даже самую могущественную семью.

Техножрецы

Члены Адептус Механикус служат бок о бок с агентами Инквизиции, когда их цели совпадают с теми, что ставят перед собой Святые Ордосы. Редко случается, что одного из слуг Машинного бога надолго приписывают к одной ячейке, но бывает, что инквизитор заключает с Механикус договор о долговременной помощи. Большинство техножрецов стоят наособицу от всего человечества, ибо их взгляды на материальную вселенную слишком сильно отличаются от таковых, исповедуемых обычным имперским гражданином. Они даже не почитают Императора, поклоняясь ему лишь как Омниссии. Это часто становится причиной немалых разногласий между техножрецами и последователями Имперской веры, самые фанатичные из которых зачастую служат именно в рядах охотников на демонов.

Ордо Маллеус часто имеет причины просить Адептус Механикус о содействии. Многие прислужники Губительных сил используют запретные варп-технологии, пытаясь манипулировать завесой, что отделяет реальный мир от Эмпиреев. Некоторые технокульты создают механизмы, способные создавать дыры в ткани реальности, что служат вратами для демонов. Третьи используют порождённое Варпом оружие, которое создают или находят в древних захоронениях. В каликсидской Инквизиции есть даже целая фракция, занимающаяся поисками таких технологий – облационисты – что нередко имеют дела даже с отверженными техножрецами. Многие слуги Машинного бога, служащие вместе с аколитами Святых Ордосов, явно неравнодушны к определённым технологиям – некоторые они стремятся беспощадно уничтожить, другие – тщательно изучить и применить в своих целях.

Но кроме поиска и уничтожения варп-машин, техножрецы занимаются сохранением технологий, которыми владеет сам Ордо Маллеус. Такое снаряжение как святые испепелители или молоты демонов создают искуснейшие ремесленники Адептус Механикус, работающие вместе с самыми лучшими псайкерами, что наполняют оружие психической мощью, и священниками Министорума, благословляющих его на грядущие битвы. Лишённое постоянной заботы техножрецов лучшее снаряжение Инквизиции может подвести в решающий миг и отдать победу в руки Хаоса. В отличие от многих имперских ведомств, Адептус Механикус имеют доступ к самым древним архивам и хранилищам знаний, и они хорошо усвоили уроки Ереси Гора – никогда больше священная машина не повернется ко злу и служению Хаосу.

Каликсидские охотники на демонов

«Мучеников восхваляют за доблесть;
трусов презирают за малодушие»

- из «Первой книги внушений»

В Ордо Маллеус Каликсиды состоят сотни инквизиторов и их слуг, что открывает безграничные возможности для создания сюжетов. В этом разделе описаны несколько персонажей, с которыми аколиты могут встретиться в ходе своих расследований. Ведущий может сам придумывать профили этих людей, если хочет ввести их в игру в качестве NPC. В таком случае, игрокам не стоит читать этот раздел – отсюда они могут узнать слишком много, и вся интрига рассеется.

Кроме того, в этом разделе предложены сюжетные зацепки, что помогут ввести персонажей в игру. Само собой, что игрокам не стоит читать их, если ведущий не позволит.

Лорд-инквизитор Ганк Дар

Лорд Дар, что уже три десятилетия служит проктором Воинствующего Схолариата, не раз спасал сектор от крупных вторжений и варп-прорывов. Он – член Верховного совета Каликсидского конклава и магистр Совета Ордо Маллеус. Поговаривают, что к его мнению прислушивается сам лорд-инквизитор Кайден. Дар предан своему ордосу и успешно справляется с происками конкурентов, считающих, что инквизиторы не должны признавать ничьей власти, кроме верховных лордов Терры. Дар разбил многих своих соперников в битве и изгнал за пределы сектора. Он действует согласно порядку, что был установлен в Ордо Маллеус Каликсиды столетия назад, и не намерен отступаться от него или разрушать систему, что уже выдержала не одну сотню беспокойных лет.

Лорд Дар – крепкий старик с покрытым шрамами, обветренным лицом, на котором оставили след многие века служения. Если он и прибегал к омолаживающим операциям, то только из чувства долга, а не пустого тщеславия. На поле боя Дар выходит в величественном терминаторском доспехе, будто бы вырезанном из чёрного мрамора с багровыми прожилками. Говорят, что надев свой шлем с изображённым на нем непроницаемым лицом, лорд-инквизитор становится подобен величественной горе или титанической статуе, о которую бессильно разбиваются орды врагов.

Дар владеет молотом огромной силы и неизвестного происхождения. Это и символ положения проктора в Ордо Маллеус и священное оружие, и регалия судьи, и инструмент палача. Называемое «Молотом Промея», оно имеет и другие имена – «Разрубатель демонов», «Сокрушитель Варпа» и «Рука каменщика». Во время заседаний палаты Дар не расстается со своим молотом. Говорят, что проктор унаследовал его от своих предшественников, и что это оружие, передававшееся из поколения в поколение, старше самой Каликсиды. Некоторые и вовсе считают, что когда-то «Сокрушитель Варпа» принадлежал тому, кто стоял у самых истоков Ордо Маллеус. Так это или нет – уже не узнать.

Лорд Дар – весьма необычный инквизитор. Во-первых, у него нет своих аколитов – или есть, но они действуют исключительно скрытно. Вместе с тем Дару, как проктору, служит множество управляющих, рабов и сервиторов, обслуживающих многочисленные владения Воинствующего Схолариата. Эти люди не подходят для полноценной работы, которой обычно занимаются аколиты, но именно их труд уже долгие годы обеспечивает существование Схолариата и других палат Ордо Маллеус. Если проктор умирает, инквизиторы выбирают нового, который принимает на себя все дела своего предшественника. Во-вторых, продолжая традицию своих прокторов прошлого, Дар не высказывает симпатий или приверженности ни одной из внутренних групп Инквизиции – в Схолариате запрещено даже обсуждение идеологических вопросов. Истинные взгляды Дара остаются тайной и для его подчинённых и для тех, кто знал его прежде. Лорд-инквизитор не сходится близко почти ни с кем из своих коллег, и во многом полагается лишь на своё мнение.

Использование Ганка Дара

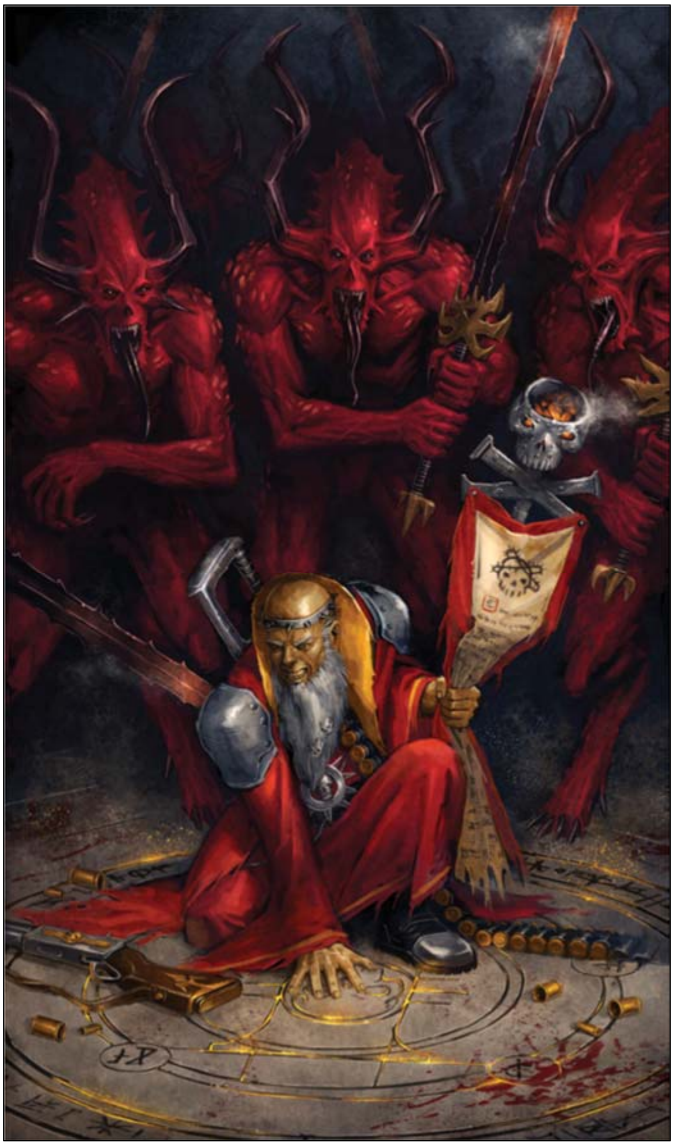
С точки зрения обычного аколита, лорд Дар – легендарная и вдохновляющая фигура. Впрочем, тот, кто служит инквизитору из Воинствующего Схолариата, имеет редкую возможность лично встретиться с этим человеком.

Лорд Дар может играть важную роль в нескольких интересных сценариях, особенно тех, где слуги Ордосов из разных фракций вынуждены работать вместе, отложив в сторону свои разногласия. В то время как инквизитор, на чьей службе состоят персонажи игроков, будет заниматься высокой политикой, им, скорее всего, придётся заняться тем же, но на своем уровне – враждующие инквизиторы зачастую настраивают друг против друга своих аколитов.

Керамия Тор, пустой священник

Бывший аколит инквизитора Амацци, а ныне старший член Коллегии Экстерминатус – один из самых опытных каликсидских демоноборцев. Тор служил Амацци долгие годы и стоял в шаге от титула дознавателя. Его товарищи ожидали, что вскоре священник получит и инсигнию полноправного инквизитора, но этого так и не случилось. Два десятилетия назад Тор предстал перед Каликсидским конклавом, был взвешен и найден очень лёгким. Ни порча, ни пагубное касание Варпа не затронули демоноборца, но за долгие годы служения его разум и душа закоснели и конклав счел, что Тору не достаёт гибкости ума для того, чтобы стать инквизитором. Амацци, что с лёгкой душой отправлял своего ученика на суд коллег, был глубоко разочарован их решением. И хотя он мог бы сделать Тора дознавателем, пойдя против решения конклава, Амацци счёл, что такой поступок создаст ему слишком много противников, и нехотя поддержал вынесенный вердикт. Сам же Тор, казалось, остался совершенно равнодушен к этому решению – что только утвердило членов конклава в их правоте. Амацци, памятуя о долгой службе своего аколита, содействовал его продвижению на высокий пост в Коллегии Экстерминатус, на котором Тор пребывает и по сей день.

Керамия Тор служит в Ордо Маллеус, отзываясь на запрос любого инквизитора, которому потребуются его глубокие познания. Тор – невероятно искусный и многоопытный демоноборец и его талантам всегда находится применение. Если инквизитор или ячейка его аколитов сталкиваются с угрозой, что оказывается им не по зубам, Коллегия отправляет Тора им на помощь, рассчитывая, что его непоколебимая вера и знание природы демонов помогут ему выстоять против любого порождения Губительных сил.



Но, несмотря на все своё мастерство и силу духа, Тор – сломленный человек, мало интересующийся чем-либо кроме своего непростого ремесла – им он занимается с мрачной решимостью. Воля Тора подорвана запретными знаниями и медленно разрушается под действием хранящихся в его памяти страшных картин. Его глаза пусты, а душа медленно увядает – неудивительно, что демоноборца прозвали «пустым священником». Он мало разговаривает и открывает рот, лишь для того, чтобы очередной загадкой ответить на чей-нибудь вопрос. Тор не стремиться командовать, предоставляя возможность заняться этим кому-нибудь другому. Лишь в бою, пустой священник проявляет хоть какие-то эмоции, когда с его губ срываются святые проклятия, а демоны его волей отправляются в породивший их Варп.

Тор – не воин, хотя и носит установленный на плече болтер, заряженный пси-болтами и управляемый мозговыми импульсами – оружие последней надежды. Он не оратор и не интриган, но по праву считается лучшим демоноборцем Каликсиды, и одно лишь его присутствие спасло от участи хуже смерти немало аколитов.

Использование Тора

Керамия Тор – отличный персонаж для кампании, в ходе которой аколиты откусили кусок, больший, чем смогут прожевать, и оказались в самом сердце чудовищного вторжения демонов. Аколиты могут отправить отчаянный запрос о помощи, на который откликнется Тор. С другой стороны, Тор может быть просто назначен в помощь аколитам с самого начала миссии – хотя это уже серьёзный повод забеспокоиться.

Аколиты могут и просто разыскивать Тора, надеясь, что тот поделится своими знаниями. Существует очень немного тварей Варпа, с которыми не сталкивался этот прославленный демоноборец, и о которых он не готов поведать аколитам – если те смогут понять его откровения.

Майя, Опалённый ангел

О прошлом Майи Юноны до её появления на службе Воинствующего Схолариата не известно почти ничего. Ходят слухи, что она прибыла издалека – из другого ордоса или вовсе из иного сектора. Когда-то Майя сражалась с демоном Тзинча, и в бою с ним получила страшные раны. Её плоть была сожжена до костей, от женщины остался едва ли не один почерневший скелет, но непоколебимая воля и милость Императора позволили ей выжить. Она была возрождена в новом механическом теле, чтобы снова сражаться с прислужниками Губительных сил. Неизвестно, кто совершил эту сложнейшую операцию, но у Юноны явно есть чрезвычайно высокопоставленные союзники. Пусть она не инквизитор, и даже не аколит – Опалённый ангел служит Святым Ордосам в ином качестве.

Созданное из неизвестного серебристого металла и отполированное до зеркального блеска тело Майи внешне напоминает юного и стройного ангела. Маска в виде лика святого скрывает то, что осталось от настоящего лица Юноны. Её голос, искусственно изменённый системами доспеха, звучит столь нежно и чисто, что одним звуком может укротить гнев даже в самом яростном сердце. Говорят, что ангельская внешность Майи отражает её душу, чистотой и непорочностью превосходящую самых почитаемых святых. Этот облик выражает её истинную сущность намного лучше, чем настоящее тело, даже до того, как оно было сожжено демоническим пламенем.

Опалённый ангел играет необычную роль в каликсидском Ордо Маллеус. Почти все охотники на демонов признают её одной из своих, несмотря на то, что она не носит титула инквизитора. Юнона служит Воинствующему Схолариату, изредка – в качестве магистра Совета, единственной, кто занимал этот пост, не будучи полноправным членом Святых Ордосов. Она часто противостоит порождениям Варпа плечом к плечу с другими охотниками и их аколитами, которые понимают, что им стоит прислушиваться к словам Ангела так же, как к приказам своего господина.

На поле боя Юнона – яростный и несущий возмездие воин Императора. С тех пор как эта женщина едва не погибла от рук демона Тзинча, она повстречала бессчетные сотни других порождений Варпа, превзойдя или истребив их всех. Те, кто видели Юнону в бою, описывают её ангелоподобного святого, ниспосланного им Повелителем человечества. Её серебряные доспехи сияют таким яростным светом, что лишь благословленный Императором может смотреть на них, не ослепнув, а её алебарда «Немезида», каждым стремительным ударом наносит страшные раны врагам, против которых было бы бессильно другое оружие. Молва о победах Опалённого ангела доходила до ушей простых жителей Каликсиды, но те зачастую считают их подвигами давно умершего святого. Сама же Юнона не ищет ни учеников, ни последователей и исчезает, как только битва заканчивается.

Использование Юноны

Майя Юнона – это тот человек, что должен вызывать у аколитов восторг и трепет; слухи о её деяниях распространяются по всему Схолариату, и по всему каликсидскому Ордо Маллеус. Некоторые аколиты будут испытывать к ней настоящее обожание или преклонение – отношение, которого сама Юнона будет стремиться избежать любой ценой. Скорее всего, персонажи игроков увидят её лишь издали, но её истинно ангельская сущность и огромная сила будут очевидны даже на расстоянии.

Ещё один способ ввести этого персонажа в повествование – участие аколитов в уничтожении записей о её подвигах на поле боя. Воинствующий Схолариат совершенно не заинтересован создавать Юноне образ героического защитника, и потому аколитам может быть поручено выследить тех, кто видел её в бою, и убедится в том, что эти свидетели будут молчать.

Инквизитор Сурезия Отверженный

Сурезия – опытный охотник на демонов и давний член Воинствующего Схолариата, известный своей приверженностью философии ксантизма. Он заходит в своей убеждённости настолько далеко, что не скрывая носит знаменитый демонический клинок Кхерез'фир. Методы Сурезии навлекают на него обвинения десятков инквизиторов – в основном, пуритан – но ему всякий раз удаётся избежать наказания. Это происходит, во многом, благодаря успешности его действий и примирительной политике Схолариата, не допускающего открытой вражды своих членов, сколь бы не разнились их взгляды.

Сурезия играл важную роль в уничтожении нескольких широко пустивших свои корни культов и заговоров, и предотвратил несколько потенциально разрушительных вторжений. Ему служат немногочисленные, но опытные и умелые демоноборцы, техножрецы, связанные с ним клятвами верности, и немалое количество защищенных оберегами орудийных сервиторов. Сурезия редко работает вместе с другими инквизиторами, но если обстоятельства потребуют того, на ранних стадиях расследования он может пойти на сотрудничество, однако окончание каждого дела, в котором Сурезия принимает участие, он всегда оставляет за собой и своими последователями. Никто из посторонних не видел воочию, какие методы он применяет для изгнания врагов человечества из этого мира.

Истинная причина, по которой Сурезия действует в одиночку, заключается в том, что он не совсем ксантит. Он – член отколовшейся от ксантитов фракции фэнонитов. Адептов этого учения очень немного, ведь их философия выходит за рамки дозволенного в Империуме. Эта секта считалась полностью уничтоженной долгое время до тех пор, пока не возродилась в Каликсиде.

В основе учения фэнонитов лежит ксантизм – убеждение, что силы Хаоса можно использовать в борьбе с самим Хаосом – но доведенный до такой крайности, что даже убеждённые инквизиторы-радикалы считают фэнонитов переступившими черту. Они верят в то, что можно использовать силы Варпа и плоды технологий для того, чтобы создать могущественнейшее оружие, которым им суждено обладать. Однако убеждение, которое поистине отличает фэнонитов ото всех остальных – это вера в то, что все, кто поклоняется богам – Губительным силам или самому Императору – просто обманутые дураки. Они считают своё учение единственно верным, а умение обуздывать силы Варпа с помощью технологий – известное среди каликсидских Механикус как «Технология Зла» – средством, что позволит им стать чем-то большим, чем сами боги.

Сурезия следует этому отвергнутому учению, окружая себя служителями, что могут быть полезными для его целей. Демонический клинок Сурезии – меньшее из его преступлений, совершаемое лишь для того, чтобы отвлечь всеобщее внимание от истинных взглядов инквизитора. На полях битв Сурезия пускает в ход плоды самых извращённых технологий – от пропитанных Варпом доспехов до будто созданных в самой преисподней машин разрушения. Его легион сервиторов – еретическое искажение привычных биоконструктов, что используют Адептус Механикус, сплав запретных технологий и ритуалов создания демонхостов. Очень немногие из слуг Сурезии знают о его истинной приверженности, ведь каждое слово и каждый поступок этого инквизитора – это ещё одна нить в паутину лжи и обмана, что он плетёт вокруг себя. Даже ближайшие союзники этого инквизитора считают ксантизм худшей из его ересей и не ведают о тех глубинах падения, что кроются за этой маской.

Единственный человек в Святых Ордосах Каликсиды, что, вероятно, может обладать некой властью над Сурезией – это лорд-инквизитор Дар, проктор Воинствующего Схолариата. Знает ли он о приверженности Сурезии запретному учению – неизвестно. Скорее всего, до тех пор, пока мнимому ксантиту сопутствует успех в вечной борьбе с Врагом потусторонним, этот вопрос так и останется без ответа.

Использование Сурезии

Инквизитор Сурезия Отверженный – один из тех персонажей, что поможет ведущему неплохо повеселиться. Например, господин аколитов обнаружил кое-какие улики, говорящие об истинных взглядах Сурезии и приказывает своим слугам копнуть поглубже. Конечно же, вряд ли инквизитор будет объяснять свои подозрения аколитам – скорее предоставит им подумать над этим самим.

Возможна и обратная ситуация – аколиты вынуждены работать вместе со слугами Сурезии (особенно это вероятно, если инквизитор аколитов сам состоит в Воинствующем Схоларииате) и в ходе своей миссии обнаруживают намеки на то, что Сурезия – не ксантит, а фэнонит. Что они будут делать с этой информацией? Подозревает ли сам Сурезия об их осведомлённости? Осмелятся ли аколиты окунуться в мир интриг и предательства, пойдя против столь могущественного и безжалостного инквизитора?

Демонхост Капет-Шем

Среди служителей Ордо Маллеус хватает радикалов, считающих, что в борьбе с демонами все средства хороши – даже такие, за применение которых инквизитор может получить клеймо отступника. Многие запретные книги говорят, что человек, переживший вселение демона в своё тело и последующий экзорцизм, может больше не страшится обитателей Варпа. Говорят, что подобный опыт превращает душу в неприступную твердыню, в которую не проникнуть ни одному демону. Доказательств этому нет, и для бесчисленных невинных (и виновных) такие эксперименты закончились лишь вечным проклятием.

Демонхост Капет-Шем – плод подобных попыток и грозное предупреждение для каждого, кто решиться прибегнуть к столь несомненно радикальному методу.

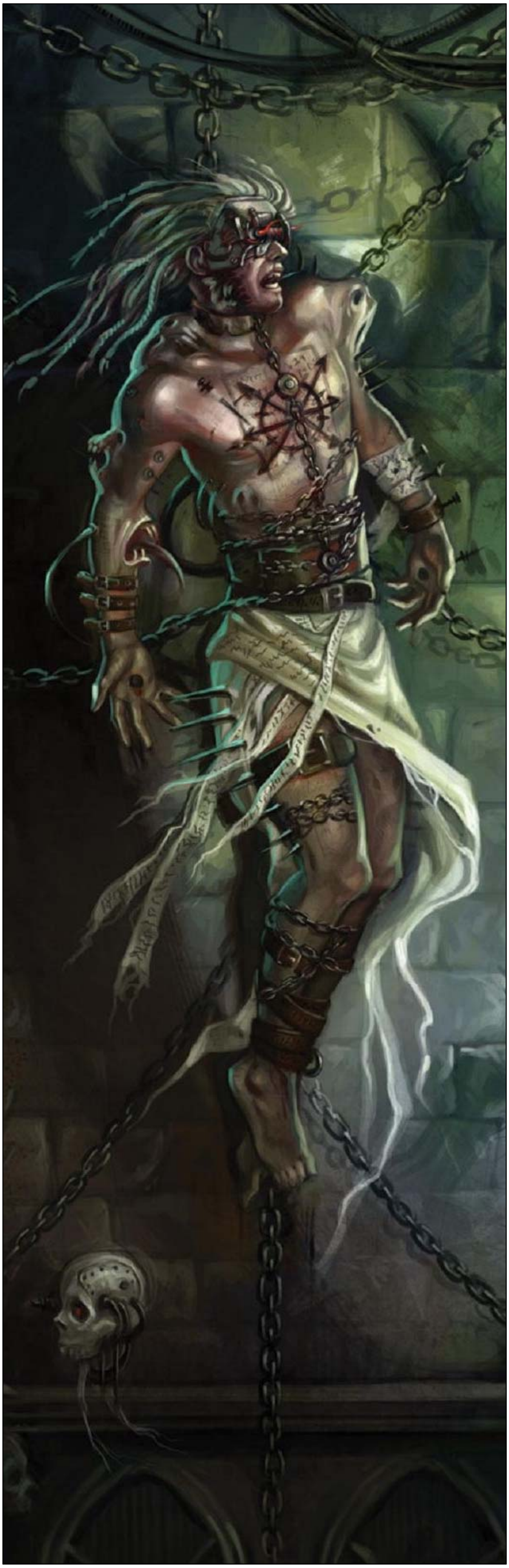
Капет был имперским гвардейцем, что долгие годы преданно служил своему господину – инквизитору Селеху из Ордо Маллеус, бывшему амалатианину, который пережил множество ужасных событий и уверовал в правоту ксантизма. Селех был одержим почерпнутой из множества древних текстов идеей создания отряда святых воинов, переживших вселение демона и его изгнание. Книги говорили о том, что такой отряд уже существовал и действовал вне рамок и ограничений Инквизиции, подчиняясь лишь Императору. Эта идея настолько захватила Селеха, что он отдал десять лет своей жизни изучению демонической одержимости и таинства экзорцизма, надеясь, что он и его соратники когда-нибудь могут пополнить ряды этих святых воинов.

Собрав по крупицам нужные ему знания, Селех решил, что первым великой чести должен удостоиться его самый верный слуга – Капет. Говорят, что инквизитор боялся провала и потому решил провести первый обряд над одним из слуг, а не собой, но сам Селех утверждал, что просто выбрал наиболее достойного из числа аколитов. К сожалению, последствия были чудовищны.

Начиная ритуал, Селех воззвал к Губительным силам, призывая сущности Варпа вселиться в тело своего верного слуги. Ему откликнулся демон, именовавший себя «Шем». Пойманный в тело Капета и связанный святыми символами, он ярился, но не мог даже шагу ступить через начертанные на полу знаки. После этого инквизитор приступил к ритуалу изгнания, приказывая Шему покинуть реальный мир и вернуться в породивший его Варп. Селех видел, что демон подчинился.

Но он ошибался. Шем не ушел из реального мира, а притаился в самых тёмных глубинах души Капета. Как только инквизитор объявил ритуал законченным, а своего слугу – очищенным, демон захватил власть над телом гвардейца, превратив его в чудовищную пародию на человека.

Существо, что стало известно, как Капет-Шем, разорвав свои оковы, расправилось с инквизитором и его демоноборцами. Три десятка служителей Ордо Маллеус погибли, прежде чем демонхост был, наконец, схвачен и связан в глубинах цитадели Инквизиции среди пустошей Синтиллы. Выжившие соратники Селеха



после долгих споров пришли к выводу, что Капет-Шем слишком силён, чтобы его просто уничтожить, а везти его в одну из Пандемоний в одиночку – слишком рискованно. Однако, проведя несколько экспериментов, они установили, что над демоном можно обрести власть и короткое время он будет вынужден служить им. Душа Капета была всё ещё жива, хоть и подавлена яростной сущностью Шема, и могла ненадолго вернуть контроль над телом. Несколько инквизиторов, что в прошлом были союзниками убитого Селеха, взяли на себя ответственность за наследие погибшего коллеги. И по сей день они поддерживают оковы Капет-Шема, вступая с ним в переговоры, если им требуются тайные знания.

Использование Капет-Шема

Ведущий может использовать этого демонхоста и как союзника аколитов и как противника. Главной особенностью этого персонажа является то, что игроки, говоря с Капетом, должны сознавать, что в любую минуту его место может занять Шем. Встреча с этим существом может произойти в одной из Семи обителей или в ходе приключения, где тот окажется ценным источником информации или могущественным слугой враждебного инквизитора.

Инквизитор Окт Енох

Окт Енох – инквизитор каликсидского Ордо Маллеус и член Воинствующего Схолариата. Он носит титул «предсказатель совпадений» и считает своей главной задачей охоту за пророчествами, предвещающими грядущие вторжения демонов. Обнаружив такое и истолковав его, Енох отправляет группу аколитов, которая должна любой ценой отвратить исполнение страшного предсказания. Для этого он располагает огромными владениями и множеством слуг – как учёных, так и воинов. Первые изучают тысячи и тысячи томов, наполненные, как истинными пророчествами, так и обычной бессмыслицей, а вторые работают «в поле», следуя приказам своего господина.

Инквизитор редко принимает личное участие в охоте, хотя не раз бился с Врагом в прошлом. Самый известный случай – это пленение им демона Натера, которого Енох превратил в демонхоста и оставил на борту корабля, вращающегося вокруг мёртвой звезды. Ныне же инквизитор предпочитает руководить ячейками своих агентов, что действуют по всей Каликсиде, пытаясь предотвратить одно мрачное пророчество за другим. Он совершенно беспощаден и приказывает аколитам не раздумывая убивать каждого, кто мог поспособствовать вторжению демонов, неважно, делал он это сознательно или по неведению. За десятилетия службы Енох наловчился вовремя пресекать ветви судьбы, что ведут к катастрофе. В одном печально известном случае, лучший учёный Еноха обнаружил зашифрованное пророчество, предвещающее гибель Мира Фенка от небывалого по размерам варп-прорыва. Предзнаменованием гибели мира должен был стать отчаянный лай могучих локсофантов из личного зоопарка имперского управителя – никаких других зацепок в тексте предсказания не было. Время шло и, не имея другого выхода, Енох приказать истребить всех локсофантов на планете. Несмотря на возмущение владельцев животных, все они были уничтожены, и катастрофы удалось избежать.

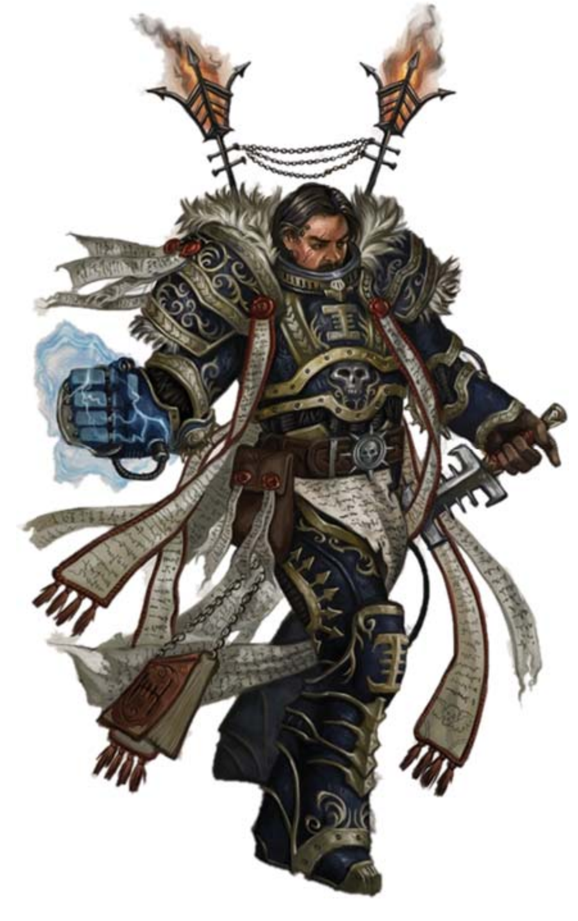
Несмотря на свою безжалостность в деле предотвращения демонических вторжений, в остальном Окт Енох остается вполне разумным человеком. Он с умом распоряжается ресурсами и не разбрасывается жизнями аколитов без необходимости. Енох не раз выступал против применения экстерминатуса, считая это пустой тратой планет. Благодаря этому предсказатель совпадений добился уважения подчиненных, хотя очень немногие из них верят, что господин неспособен послать их на верную смерть, если того будут требовать обстоятельства.

Титул предсказателя совпадений дает инквизитору Еноху доступ ко многим архивам и реликвариям, кроме самых секретных. Он обладает не только наивысшим уровнем допуска в Воинствующем Схолариате и хранилищах Семи обителей, но и множеством союзников, как в Схолариате, так и в иных местах – в том числе, и в других ордосах. Енох понимает масштаб угрозы, исходящей от Врага потустороннего и осознает, что вторжение демонов может быть результатом действий еретической секты или культа ксенопоклонников, и потому часто сотрудничает с Ордо Еретикус и Ордо Ксенос. Порой такое сотрудничество приносит плоды.

К примеру, на Дальфе Окт обнаружил поклоняющийся ксеносам ковен, чье баловство с силами Варпа привлекло внимание, не чужаков, но прислужников Нургла. Узнав об этом, инквизитор отправил команду аколитов на помощь силам Ордо Ксенос. Один из демоноборцев Еноха сумел предотвратить вторжение, что могло унести миллиарды жизней. С тех пор слава Окта Еноха идёт по всем трём ордосам, где его считают рассудительным и решительным человеком. Трижды его приглашали держать речи пред Верховным советом Каликсидского конклава. Но большие почести имеют свою цену – чем выше поднимается Енох, тем чаще сталкивается он с интригами, заговорами и внутренними распрями, ибо они – древнее и неизбывное зло Святых Ордосов.

Использование Окта Еноха

Вероятно, лучшее применение Окта Еноха – в качестве фонового персонажа, служащего вашим героям в качестве источника бесценной мудрости. Он может быть автором загадочных сообщений или мрачных предупреждений, что аколиты получают от него напрямую или через своего инквизитора. Агентурная сеть Еноха настолько широка, что игроки могут встретиться с его людьми, даже занимаясь совершенно посторонними делами.



Крайние меры

«Поклонение демонам – это двойное преступление. Демонопоклонник не только сворачивает с истинного пути, но и отвергает Императора. Смерть – достойное возмездие за первое из этих преступлений. Второе же – ересь настолько ужасная, что никакое наказание не будет достаточным, но его ищут и непременно найдут»

- «Маллеус Демоникус», экклезиарх Исс XLVII

Расследование, что ведёт охотник на демонов, может привести его на любой из миров сектора – от запретной зоны Тренос до высоких шпилей Сибеллуса; от грязных, принадлежащих отбросам переулков до роскошных поместий. Поставить себе на службу жалкого бандита из улья или развратить отпрыска знатного семейства – Губительным силам по нраву и то, и другое. Инквизитор должен быть готов ко встрече со множеством врагов и обладать достаточным арсеналом методов – от тихой и незаметной ликвидации до планетарной бомбардировки.

Угроза, исходящая от Врага потустороннего настолько велика, что в борьбе с ним все средства хороши. Демоны могут овладеть душой одного человека или устроить крупное вторжение – и зачастую одно связано с другим. Обычный еретический культ может дойти до безумной попытки отворить врата для существа, которое культисты считают своим спасителем. Опасность таится повсюду, и инквизиторы Ордо Маллеус обладают широким арсеналом средств для борьбы с ней. Однако иногда обстановка становится настолько отчаянной, что не обойтись без применения крайних мер.

Наиболее распространенный метод охотников на демонов – казнь. Ордо Маллеус скор на расправу с людьми, что начинают поклоняться Тёмным богам – для обвинения достаточно малейшего слуха. Впрочем, зачастую охотник решает повременить с казнью даже отъявленного демонолога или магистра культа, рассчитывая, что через него, он сможет выйти на крупную еретическую организацию и уничтожить её одним ударом, не дав скверне шанса распространиться. Один-единственный одержимый или колдун, ушедший от возмездия, может вызвать огромное вторжение демонов, и инквизиторы Ордо Маллеус на многое готовы пойти, чтобы твёрдо увериться, что они выявили всех противников прежде, чем наносить решающий удар. Приговорён может быть каждый – от такой участи не застрахованы даже властители секторов. Некоторые казни проводятся тайно, другие же – более чем публичны. Одни приговоренные гибнут от пули снайпера, другие – от руки самого инквизитора. Итог для демонопоклонника всегда один – смерть.

Инквизиторы Ордо Маллеус часто заблаговременно уничтожают еретиков, если считают, что те способны широко распространить влияние своего культа. Сильный вождь или колдун, обладающий запретным знанием – частая цель для агентов Инквизиции, ведь именно такие люди нередко провоцируют прорыв Варпа, без которого культ будет медленно слабеть и умирать. Случается, что пророчество указывает на несколько важных для вторжения людей, и мудрый инквизитор позаботится о том, чтобы его слуги расправилась с каждым. Команда аколитов может получить приказ выследить еретиков, как бы широко тех не разбросала судьба, и уничтожить их всех до единого. Убийство обычно применяется против смертных служителей Губительных сил, а не самих демонов – сверхъестественные способности последних делают их слишком сложной целью для одинокого снайпера или мечника. Случалось, что убийц посылали уничтожать демонов, проявившихся в материальной вселенной, но подобные задания почти всегда оборачиваются смертью для аколитов – исключая лишь самых опытных и умелых. Как правило, убийства демонов – это дело для истинных мастеров из Оффицио Ассасинорум.

Теоретически, инквизитор из Ордо Маллеус имеет право применять любые меры, что позволят ему предотвратить вторжение демонов. Титул не только даёт необходимые полномочия, но и обязывает применять их, когда это необходимо. На деле же, доступный инквизитору арсенал зачастую ограничен тем, какое положение он занимает в паутине власти и влияния, что называют Святыми Ордосами. Во многих секторах Империума, инквизиторы действуют сами по себе, путешествуя с одного мира на другой и борясь с врагами так, как подсказывает им совесть. В Каликсиде же многими поколениями лордов-инквизиторов была выстроена сложная и запутанная иерархическая структура. За последнее тысячелетие в Ордо Маллеус сектора укрепилась система палат и магистров, и большинство работающих в Каликсиде охотников на демонов так или иначе встраиваются в эту структуру по двум причинам. Во-первых, членство в Воинствующем Схолариате или подобной организации даёт инквизитору доступ ко многим ресурсам, которые он бы не смог получить иначе. Некоторые члены Схолариата обладают огромными библиотеками запретного знания, другие накапливают разрушительное оружие, третьи – раскидывают широкие агентурные сети, а четвертые водят дружбу с планетарными губернаторами и имперскими управителями. Действуя как член палаты, инквизитор становится частью большой структуры, которая во мгновение ока может призвать огромные силы. Во-вторых, организации наподобие Воинствующего Схолариата могут быть не только ценными союзниками, но и опасными врагами. Инквизитор может иметь власть казнить имперского управителя, но коллеги вполне могут заставить его отступиться, если сочтут, что смерть этого человека повредит интересам палаты.

Серые Рыцари

Ордо Маллеус пользуется многими методами, что применяют и другие инквизиторы, но есть в их арсенале средство, что доступно только им – помощь могущественных сверхлюдей, космодесантников из ордена Серых Рыцарей. Каждый инквизитор Ордо Маллеус или наиболее доверенный агент Трона может воззвать к ордену и запросить его помощь в том случае, если без неё не обойтись. Многие инквизиторы из других ордосов также могут обратиться к Серым Рыцарям. Эти великие воины – ветераны бесчисленных битв с демонами, ксеносами и еретиками.

Серые Рыцари отличаются от остальных Адептус Астартес. Хотя их крепость-монастырь расположена в Солнечной системе, они располагают самыми стремительными кораблями и самими умелыми навигаторами, позволяющими воинам ордена быстро оказаться в любой точке галактики.

Однако путешествия в Варпе, даже на самых лучших судах, что могут построить Адептус Механикус, остаются опасными и непредсказуемыми, поэтому немало кораблей Серых Рыцарей находиться в постоянных долговременных патрулях, отзываясь на астропатические мольбы о помощи и уничтожая встреченных врагов. Большинство таких кораблей везут на борту лишь одно отделение или даже всего одного боевого брата. Однако вмешательство даже столь малых сил не раз предотвращало ужасные катастрофы.

В Каликсиде и обычные космодесантники – редкие гости. Они – скорее герои мифов и легенд, чем реально существующие люди. Серые Рыцари же и вовсе известны лишь в высших кругах Инквизиции. Это неудивительно – воины с Титана редко сражаются плечом к плечу с кем-то ещё, ведь само присутствие братьев этого ордена говорит о том, что вторжение демонов разрослось до таких масштабов, что никто, кроме столь великих астартес не способен справиться с ним. Если же живые свидетели всё же останутся, они будут уничтожены, или, при самом благоприятном для них стечении обстоятельств – сосланы на какой-нибудь далёкий мир с запретом рассказывать хоть что-то об увиденном. Лишь самым доверенным слугам Инквизиции позволено жить со знанием о том, кто такие Серые Рыцари, а разум очень многих видевших их в бою, зачастую стирают просто из предосторожности.

Есть несколько способов воззвать к ордену – как общих для разных инквизиторов и агентов Трона, так и уникальных. Один из самых распространенных – отправить обычное астропатическое сообщение, но зашифрованное специальным кодом. Если поблизости окажется корабль Серых Рыцарей, их астропат заметит это

Доступ запрещён

Несмотря на то, что в каждом религиозном таинстве звучат туманные предостережения, распространение знаний о демонах в Империуме жестоко подавляется. Видевший порождение Варпа своими глазами имеет все шансы не пережить подобного опыта, а его разум, скорее всего, пошатнётся настолько, что всё рассказанное им сочтут бреднями безумца. Несмотря на это, иногда Империум отправляет в бой с силами Хаоса целые армии. Силы планетарной обороны, Имперская Гвардия, Космодесант вынуждены не просто знать про демонов, но и сражаться с ними.

Но даже в случае победы, жизни триумфаторов повисают на волоске. Каждый подвергнется тщательной проверке, призванной определить, не заронил ли Хаос своё зерно в души воинов. Орбитальные обстрелы унесли жизни многих планетарных ополченцев и имперских гвардейцев, ибо те могли случайно разнести по мирам сектора демоническую скверну. Записи и журналы боевых действий при подобных чистках изменяют так, чтобы всё выглядело, будто полк погиб с честью на поле брани или был потерян во время путешествия через Варп. Бывало, что перед Инквизицией вставала необходимость уничтожения всего населения планеты. Иногда Ордосы проявляют жестокое милосердие, заменяя смерть на насильственную изоляцию, изгнание или заключение.

Все эти меры не распространяются лишь на Адептус Астартес. Космодесантниками, столкнувшихся с демонами лицом к лицу, занимаются капелланы ордена, выискивающие в душах своих собратьев малейшие следы скверны и проводя ритуалы очищения и искупления. Случается, что космодесантник сталкивается с ужасом, что способен свести с ума даже астартес. Разум таких боевых братьев очищают, что возвращает им целостность рассудка, но вынуждает заново учиться многим вещам и сильно терять в мастерстве.

сообщение в море других и прочтет его. Однако силы ордена малочисленны и разбросаны по всей галактике, и потому даже обеты, что связывают Серых Рыцарей с Ордо Маллеус, не заставят их послать на подмогу по-настоящему крупные силы. Но даже один боевой брат, путешествуя вместе с ячейкой аколитов, способен справиться с большинством противников. Если это не так, значит опасность действительно велика, и ордену предстоит развёртывать крупные силы для того, чтобы справиться с ней.

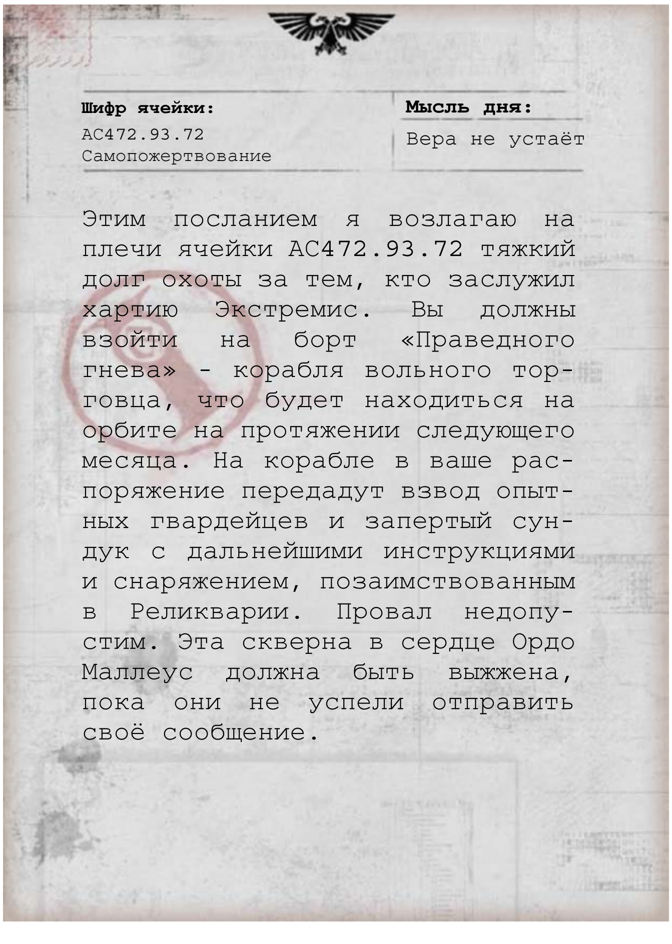
Участие Серых Рыцарей в операции Инквизиции может быть и спланировано заранее, а боевой брат – сопровождать ячейку аколитов и противостоять демону в решающий миг. В этих вопросах его власть над аколитами абсолютна. Может статься, что сами аколиты при таком раскладе – не более чем расходный материал, нужный лишь для того, чтобы Серый Рыцарь добрался до своей цели. Эта печальная истина, верная для всех служителей Ордо Маллеус. Того же аколита, что сумеет пережить подобное задание, явно ждет большое будущее.

Экстерминатус

Экстерминатус – последнее средство в арсенале инквизитора, применяемое лишь, когда все заходит настолько далеко, что лишь полное уничтожение целой планеты может предотвратить большую катастрофу. На самом деле, охотники на демонов нечасто прибегают к этой мере, ведь их враги зачастую неуязвимы как к пожирающим жизнь вирусам, так и к орбитальным бомбардировкам. Если вторжение демонов разрослось до таких масштабов, что может потребоваться экстерминатус, есть лишь одна по-настоящему разумная причина для его применения – спасение душ миллиардов невинных и избавление их от участи рабов Губительных сил. Охотники на демонов говорят, что обычным людям лучше умереть от рук Инквизиции, и тем самым избежать вечного проклятия.

Экстерминатус может послужить и средством, что позволит избежать вторжения демонов. Когда завеса между Варпом и материальным миром истончается, разум каждого человека, даже не псайкера, может стать вратами в Эмпиреи. Демоны Хаоса способны врываться в чужое сознание, разрывая ткань реальности, поглощая душу своей жертвы и терзая её тело. Экстерминатус же может уничтожить всех жителей целого мира, лишив демонов множества врат.

Вместе с тем, инквизитор может решить, что экстерминатус всё равно ничего не изменит и предоставить планету её собственной судьбе. Кроме того, для уничтожения целого мира необходимы редкие и ценные устройства, зачастую – родом из самой Тёмной эры технологий. Хотя экстерминатус может послужить грозным предупреждением для всех, кто возжелает отвергнуть свет Императора, как правило его используют, преследуя более практичные цели. К примеру, уничтожение биосферы планеты, на которую вторглись тираниды, оставит флот-улей без пропитания и может принудить его остановить вторжение. А мир, где началось крупное вторжение демонов, уже не спасти. Космос вокруг такой планеты будет надолго объят яростным варп-штормом – бурей, сотканной из бушующих в пустоте чудовищных энергий Эмпиреев. Некоторые инквизиторы считают, что гораздо лучше будет при помощи экстерминатуса предотвратить подобную катастрофу, пожертвовав миром, но сохранив возможность когда-нибудь вновь заселить этот регион космоса. Не меньшую опасность представляет и то, что варп-прорыв может стать постоянным, превратившись в подобие Ока Ужаса, Мальстрёма или одного из других, меньших мест, где Имматериум соприкасается с реальностью. Такие врата могут достигнуть чудовищных размеров, охватывая несколько звездных систем. Приспешники Хаоса будут чувствовать себя там как дома, и безнаказанно начнут собирать целые армии и совершать набеги по всему Империуму, пользуясь этим стабильным варп-прорывом как вратами. Именно поэтому Ордо Маллеус и орден Серых Рыцарей стремятся выслеживать и уничтожать каждого демонолога до того, как их занятия смогут обернуться угрозой для целых миров Империума.



Шифр ячейки:
АС472.93.72
Самопожертвование

Мысль дня:
Вера не устаёт

Этим посланием я возлагаю на плечи ячейки АС472.93.72 тяжкий долг охоты за тем, кто заслужил хартию Экстремис. Вы должны взойти на борт «Праведного гнева» - корабля вольного торговца, что будет находиться на орбите на протяжении следующего месяца. На корабле в ваше распоряжение передадут взвод опытных гвардейцев и запертый сундук с дальнейшими инструкциями и снаряжением, позаимствованным в Реликварии. Провал недопустим. Эта скверна в сердце Ордо Маллеус должна быть выжжена, пока они не успели отправить своё сообщение.

Моему самому верному другу

Эти записи я передаю в архив, дабы успокоить свою душу. За годы служения Святым Ордосам я видел вещи, что опустошили меня, и вкусил знания, что терзают мой разум каждый час. Я возвысился, получив титул инквизитора — честь, к которой я стремился с того самого мига, как впервые встретился со слугами моего бывшего господина. Добившись этой цели, я понял, что всё, что я видел, делал и узнавал, будучи аколитом — ничто по сравнению с настоящими ужасами, рыскающими среди звезд. Скоро мне придет время выбрать среди своих последователей того, что станет дознавателем. И хотя мне больно делать это, я должен исполнить всё то, что предпочел бы забыть, и передать тщательно собранные мною знания тому, кто придет после меня. Записывая эти слова, я совершаю ещё больший грех, за который прошу прощения.

Первый урок, что я получил, став инквизитором, был самым важным и самым страшным. Будучи аколитом, я глупо считал себя избранным для служения своему господину и всему Человечеству. Я считал себя особенным. Лишь потом я осознал, сколь глубоко заблуждался. Теперь я понимаю. Каждый из нас — от только что завербованных аколитов до опытных и почитаемых лордов — должен быть готов отдать свою жизнь, если того потребует долг. Мы всегда должны быть готовы к тому мигу, когда нам придётся пожертвовать собой и своими слугами. Аколиты — расходный материал, который просто не знает этого. И пусть я не люблю пустых растрат и не поддерживаю бессмысленных самопожертвований среди своих слуг, другие иначе относятся к своим последователям.

Тому, кто читает это, тому, кто ещё никогда не сталкивался с Врагом потусторонним, я говорю:

Поверни назад. Немедленно.

Если ты не послушал этого совета, должно быть, ты достаточно силён для того, чтобы лицом к лицу встретиться с теми, что зарятся на тела и души каждого из нас. Я ничего не скажу о том, насколько страшен наш величайший враг. Пытаться сделать это — значит лгать и давать ложную надежду. Передам здесь лишь несколько своих впечатлений, что говорят сами за себя.

Демоны абсолютно враждебны ко всему, что делает нас теми, кто мы есть. Встретившийся даже с нижайшим слугой Губительных сил, уже познал безумие. Я знал непоколебимых в своей вере священников, что превращались в слюнявых идиотов от одного лишь вида наших врагов. Их жизнь, полная веры, была разбита в один миг. Я знал храбрейших воинов, что пачкали штаны и валились наземь, лишь заслышав единственный шепоток демона. Я знал могущественнейших псайкеров, обернувших своё искусство против самих себя, не в силах сопротивляться кричащим голосам, что приказывали им сделать это. Я видел, что само сущее — лишь иллюзия. Я слышал эхо голодных голосов, которые слышат лишь те, кого коснулся сам Император. Не могу представить, как они выдерживали это, но мы вечно должны быть им благодарны.

Но я отвлекся. Я должен рассказать о наших врагах, описав каждого из Тёмных богов. Моя душа тверда, но я уповаю на то, что тот, кто будет читать эти слова, помолится за неё.

Самый могущественный из тёмных богов, Кровавый бог, известный своим последователям под именем Кхорн, именуется также Повелителем войны, Собирателем черепов и ещё множеством других мрачных титулов. Я считаю его старейшим из Губительных сил, родившимся в тот миг, когда человек в первый раз в гневе поднял руку на другого человека — а ведь мы занимались этим с самой зари существования нашего вида. Кхорн — это ярость и ненависть, это наслаждение насилием и кровопролитием ради насилия и кровопролития. Его последователи обладают некоторым благородством, происходящим из традиций воинской доблести и питаемым их высокомерием и гордыней. Увидев людей, что исповедуют культ воинственности как религию, сумей увидеть в их вере благодатную почву для поклонения Кровавому богу. Остерегайся культов крови, во внутренних кругах которых могут таиться последователи Кхорна, диких шаманов, что требуют жертвовать кровь безымянному божеству войны, но не меньше остерегайся и поспешных суждений, ибо существует немало верных слуг Императора, посвятивших себя войне. Ты должен развить в себе чутьё и уметь отличать простую радость победы от истинного ритуала во славу сидящего на Троне черепов.

Какие советы и напутствия я могу дать тому, кому суждено встретиться со слугами Кровавого бога? Они — невероятно свирепые воины, что в открытом бою стоят любых других, исключая лишь лучших наших солдат. Планы, которые строят смертные последователи бога войны, просты и жестоки, а разрушить их несложно. Но демоны Кхорна, появившиеся в реальном мире, по-настоящему чудовищны. Взывай к Адептус Астартес, а лучше — к Серым Рыцарям, и молись, чтобы они поспели вовремя.

Следующим я опишу Тзинча, Меняющего пути, бога перемен и колдовства. Это — самый непознаваемый из тёмных богов, покровитель обмана и безумия. Говорят, что лишь безумец способен понять истинные планы Тзинча и его природу, а сама попытка сделать это — уже путь к сумасшествию. Я видел учёных из нашего ордена, людей с защищёнными душами, которых в один миг сводила с ума малая частица запретного знания. Разум одного из моих псайкеров-провидцев раскололся, когда в ходе ритуала предсказания ему на секунду открылась лишь часть царства Тзинча. Меняющий пути не выставляет напоказ своё могущество, но вероятно, он — самый опасный из тёмных богов. Сейчас, в эпоху, когда рождается всё больше псайкеров, Тзинч как повелитель колдовства, может управлять бесчисленными сотнями людей, что будут ходить среди нас и разрушать все, что нам дорого. Тзинч — величайший манипулятор, а его смертные последователи - хитроумные заговорщики и шпионы. Сколько предательских планов на деле оказались делом рук Тзинча? Сколько самовлюблённых демагогов было лишь марионетками бога перемен? Сколько учёных было соблазнены обещаниями знаний, и скольким псайкерам он предлагал силу, на обладание которой не может даже надеяться обычный человек?

Имея дело с планами Тзинча, полагайся на своё главное оружие — разум. Оттачи его до остроты клинка; действуй им, хладнокровно разрезая нити паутины обмана, которой слуги Меняющего пути попытаются опутать тебя. Свет Императора поможет тебе в борьбе с демонами Тзинча; окружи себя могущественнейшими из санкционированных псайкеров и молись, чтобы они оказались сильнее твоих врагов.

Я содрогаюсь, описывая деяния следующего из темных богов, ибо он настолько ужасен, что оскверняют, то чистое, что сохранилось в моей душе и заставляет желудок скручиваться узлом. Это — Нургл, Владыка разложения. Существовавший с самых давних времен, Нургл является к отчаявшимся, ибо он — отец каждой болезни, когда-либо терзавшей человечество. Он превращает царство человека в гниющие сады, в которых его слуги плавают в собственных нечистотах. Многие из нашего ордена считали Нургла повелителем всего, связанного со смертью. Это — огромная ошибка, что привела к гибели множество храбрых слуг Императора. Последователи Отца Чумы несут смерть и разложение лишь для того, чтобы зародить новую жизнь. Они восхваляют вечный цикл процветания и упадка, благодаря которому кормится их ужасный бог, а новые поколения становятся более сильными, чем предыдущие. Так же как бактерии, попадая в живое тело, убивают его и дают ему покрыться гнилью, так и Нургл ищет способы умертвить Империум изнутри. Его служители выглядят истощёнными и терзаемыми самыми ужасными болезнями — страшными дарами их повелителя, что делают их только сильнее.

Имея дело со смертными последователями Нургла, мы должны быть готовы встретиться с самой скверной. Они постоянно стремятся распространять болезни даже по воздуху. Они приходят к больным и отчаявшимся, суля избавление, но принявшего их помощь ждет лишь вечное проклятие. Сжигай их. Не позволяй ни единой клетке их тела сохраниться. Если тебе предстоит встреча с демонами Нургла - укрепи дух и защити тело всеми доступными тебе средствами. Помни, что отчаяние — это путь в объятия Отца Чумы. Ищи благословения Бога-Императора и ступай в бой.

И наконец, я должен обратить свои помыслы к самому молодому из тёмных богов, Слаанеш, также называемой Князем Хаоса или Повелителем наслаждений. Слаанеш — воплощенное искушение. Это божество способно совратить даже самых стойких, убедив их забыть о своем долге и подтолкнуть к самым эгоистичным деяниям. Слаанеш искушает неосторожных, обещая всякое мыслимое наслаждение — от несметных богатств до самых изысканных и запретных удовольствий. Слаанеш часто ошибочно считают женщиной, но на деле это и мужчина, и женщина, и вместе с тем, ни то, и на другое. Демонические слуги Князя наслаждений зачастую принимают облик гермафродитов, и многие, смотревшие на них, видели в этих тварях воплощение своих самых сокровенных желаний. Некоторые в нашем Ордо считают, что царство Слаанеш — это место исключительно плотских удовольствий, но это очень далеко от истины. Слаанеш предлагает мириады самых разных искушений, читая в душах людей и предлагая им удовлетворить самые отчаянные желания в обмен на их бессметные души.

В сражении со смертными слугами Слаанеш, сохраняй постоянную бдительность. Культы Слаанеш стремятся удовлетворять самые тёмные из человеческих страстей, и их члены быстро становятся вялыми и нечувствительными к другим удовольствиям. Они постоянно ищут большего, гоняться за самыми изысканными наслаждениями и не обращают внимания ни на что другое. Облачи свою душу в броню презрения и чистоты — это твоя единственная защита от демонов Князя наслаждений. Показать свою слабость слугам Слаанеш — значит предать себя вечному проклятию.

Эти краткие строки я адресую тому, кто придёт после меня с надеждой, что они хоть немного помогут ему в вечной борьбе с Врагом потусторонним. Я продолжу свои записи, желая перенести на бумагу ту мудрость, которой Император наградил меня. Молюсь о том, чтобы к концу моей жизни этот свиток превратился в огромную библиотеку, но боюсь, что дни мои уже сочтены, и что проклятие может настигнуть меня в любую минуту.

С верой — О. Е.

II

Hunter Careers

Background Packages

•

Malleus Alternate Career Ranks

•

Malleus Cell Directives

Глава II

Профессии охотников

«Невероятное чувство долга этих людей достойно восхищения. Я рад, что их мастерство в борьбе с демонами столь же применимо в сражениях с любым другим врагом»

- инквизитор Ахер, каликсидский Ордо Еретикус

Испытания закаляют человека, и охотники на демонов – те, кто постоянно ищут испытаний. Они противостоят самому ужасному врагу, что способна породить галактика, но с ними – их несокрушимая вера и воля, что приносят победу.

Служители Ордо Маллеус знают, что такое истинная храбрость. Они сражаются не за свои жизни и рискуют не только телами, но разумом и душой для того, чтобы всё человечество могло иметь хотя бы призрачную надежду на выживание.

Биографии Ордо Маллеус

«Каждый, независимо от своего прошлого, может послужить Империуму человечества. Пусть и одной лишь своей смертью»

- инквизитор Явид Донзон

Этот раздел представляет вам несколько дополнительных *биографий* для персонажей **Dark Heresy**. Они помогают игрокам наполнить деталями прошлое своего героя до его поступления на службу Инквизиции, придумать ему уникальную историю, цели и верования. Описанные здесь *биографии* предназначены для персонажей с крепкими религиозными и, в частности, пуританскими убеждениями. В зависимости от профессии персонажа, *биография* может описывать ужасные события из прошлого аколита или поступки, что выделяют его из общей массы. Каждая *биография* излагает какую-то поворотную точку в жизни персонажа, что привела его к свету Бога-Императора.

Каждая *биография* приносит персонажу умения, таланты или особенности, что отражают его уникальные способности. Отнюдь не все изменения будут положительными – прошлое персонажа может дурно сказаться на его здоровье, репутации или рассудке.

Использование биографий

Биографии немного изменяют умения, таланты и, возможно, особенности, персонажа. Эти изменения не считаются *улучшениями* при подсчёте количества потраченного *опыта* и определении текущего ранга персонажа, а вносимые *биографиями* изменения характеристик никак не влияют на возможность повышать или понижать их обычным способом.

Чтобы получить *биографию*, персонаж должен соответствовать требованиям, указанным в её описании. Некоторые *биографии* подходят лишь для определённых профессий, для других решающим фактором станет родной мир персонажа. Все *биографии* имеют стоимость в *очках опыта*, которую игрок обязан выплатить при создании персонажа. *Биография* покупается только целиком – игрок не может выплатить половину стоимости для того, чтобы получить половину преимуществ. Некоторые *биографии* предоставляют обычно недоступные персонажу таланты, однако последний не должен соответствовать требованиям талантов, предоставляемых *биографией*, чтобы получить их.

Игрок может взять *биографию* только при создании персонажа – она отражает прошлое персонажа, а не настоящее и будущее, и потому не может быть выбрана позже. Игрок может выбрать лишь одну *биографию* для своего героя. *Биографии* – необязательная часть игры, и выбор любой из них необходимо согласовать с ведущим.

Пример:

Джон создал аколита-техножреца, но хочет выбрать ему ***биографию*** *для того, чтобы лучше отразить своё виденье персонажа и его опыт в борьбе с демонами. Игрок просматривает список доступных биографий и выбирает* ***«Победителя демонов»****. Ведущий одобряет выбор Джона, и тот применяет эффекты* ***биографии*** *к своему персонажу – добавляет ему умения и таланты, что перечислены в графе «Эффекты» описания выбранной* ***биографии****, и вычеркивает 300 ОО (её стоимость) из общего количества доступного опыта и тратит остаток на умения и таланты из таблицы улучшений техножреца.*

Истории, изложенные в описаниях *биографий* необязательны – они нужны лишь для того, чтобы вдохновить и заинтересовать игроков. Игроки могут изменять многие детали истории своего персонажа, чтобы отразить свои собственные взгляды и вкусы, но эффекты и стоимость *биографии* всегда остаются неизменными.

Победитель демонов

Профессия: любая

Стоимость: 300 ОО

Когда Император призывает, каждый обязан откликнуться. Очень немногим мужчинам и женщинам случалось повергнуть демона в бою, и Ордо Маллеус прикладывает немалые усилия для того, чтобы заполучить таких людей в свои ряды. В поединке один на один или в составе целого отряда (например, взвода имперских гвардейцев) персонаж смог одолеть отвратительное порождение Варпа. Каждый, кто слышал об этом, понимает, что этот герой был благословлён Императором за храбрость, проявленную пред лицом подобного ужаса.

Эффекты:

Примените следующие эффекты к своему персонажу:

Умения: персонаж получает умение *«Запретное знание (Демонология)»*.

Таланты: персонаж получает талант *«Ненависть (Демоны)»*.

Телесное освящение

Профессия: любая

Стоимость: 100 ОО

Существуя под постоянной угрозой демонического вторжения, которое может вызвать множество причин, внешних и внутренних, каликсидский Ордо Маллеус разработал уникальный способ борьбы со своими врагами. При помощи множества мистических и технологических ритуалов специалисты ордоса покрывают тело избранного аколита защитными знаками, отгоняющими демонов. Не-псайкеры не могут питать эти обереги психической мощью, поэтому их приходится вырезать прямо на плоти и костях аколита. Это очень болезненная процедура, но результат стоит того – удостоенный подобного ритуала человек становится одним из самых лучших орудий в арсенале Ордо Маллеус. Однако же, эффект самой процедуры разнится от человека к человеку. Одни говорят, что причиной тому – психика аколитов, что немного по-разному наполняет силой знаки-обереги. Другие – прежде всего инквизиторы-монодоминанты – просто считают, что эта процедура еретична, и подобные практики следует немедленно прекратить.

Персонажа, взявшего себе эту *биографию*, в юном возрасте забрал каликсидский Ордо Маллеус и провёл через обряд освящения, нанеся на его тело защитные знаки и обереги. Эти символы зачастую вызывают в людях безотчётный страх, так что многие имперские граждане будут дичиться их носителя, даже если не понимают их смысла. С другой стороны, инквизиторы и другие образованные люди будут видеть в этом аколите орудие божественной воли Императора, и не станут сторониться его.

Эффекты:

Примените следующие эффекты к своему персонажу:

Обработка в Ордо Маллеус: тяжёлые тренировки в ордосе привели к тому, что персонаж получает талант *«Обработка в Ордо Маллеус»*.

Направляющая длань Бога-Императора: воздействие этой таинственной процедуры сильно зависит от конкретного аколита, но умелые хирургеоны, проводящие такие операции, способны распознать и развить более полезные аспекты воздействия оберегов. Сделайте бросок к10 по **таблице 2-1 «Эффекты телесного освящения»** и примените выпавший результат к персонажу.

Новый талант: «Обработка в Ордо Маллеус»

(Malleus Conditioning)

Многие инквизиторы Ордо Маллеус прикладывают немалые усилия для того, чтобы убедиться, что их агенты будут защищены от демонов Варпа.

Персонаж с этим талантом игнорирует все отрицательные модификаторы на тесты Силы воли, вызванные *«Демоническим присутствием»*. Кроме того, персонаж невосприимчив к *варп-шоку* (см. стр. 442 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»)**, от которого он отныне не получает *очков порчи* (но получает *очки безумия* в обычном порядке).

Таблица 2-1 «Эффекты телесного освящения»

Бросок к10	Эффект
1-2	Персонаж был благословлен видениями бессмертного врага и частицей своего разума заплатил за знание о том, как победить его. Он получает талант *«Ненависть (Демоны)»* и 1к10 *очков безумия*.
3-4	Процедура освящения сломала тело, но сделала разум острее прежнего. Сила персонажа уменьшается на 1к10, но его Интеллект возрастает на то же число (сделайте один бросок и модифицируйте им обе характеристики)
5-6	Сила оберегов, начертанных на костях аколита, наполняет его светом Бога-Императора. Увы, внутренний огонь обжигает кожу персонажа, которая обугливается и слезает большими кусками, а заживает очень медленно. Товарищество персонажа снижается на 1к10, но он получает дополнительное *очко судьбы* (до предела в пять очков).
7-8	Глаза персонажа постоянно пылают от кипящей в нём энергии, что делает его целью для всех существ, что воздействуют на психику. Персонаж получает особенность *«Ночное зрение»*, но любой его тест, сделанный для того, чтобы сопротивляться психосилам, применённым не-демонами, получает штраф -10.
9-0	Процедура освящения не оставила следов на коже, и единственный её видимый знак – небольшая отметина на языке. Знаки, выгравированные на костях персонажа, однако, тщательно подобраны для того, чтобы отвращать от него определённую сущность Варпа. Ведущий выбирает тип младшего демона (например, это может быть кровопускатель Кхорна) или конкретного могущественного демона (как правило, связанного с текущей кампанией). Персонаж становится полностью невосприимчив к эффектам *страха* или *порчи*, исходящим от выбранной сущности.

Несостоявшийся демонхост

Профессия: любая, кроме Техножреца и Имперского псайкера

Стоимость: 400 ОО.

Любой праведный инквизитор, обнаруживший, что именно хранилось в стазис-камерах на борту космического скитальца «Безграничная скверна», немедленно бы уничтожил каждый криогроб. К сожалению, первым на палубу этого проклятого корабля ступил кибернетически воскрешённый инквизитор Херрод.

Над сотнями имперских граждан был проведены неизвестные тёмные ритуалы, превратившие их во вместилища для целой армии демонов, что готовил ныне погибший кабал. В тела этих несчастных так и не успели вселить демонов, и те, благословлённые некоторой ограниченной защитой от Варпа, покоились в стазис-камерах на борту «Безграничной скверны», где их и обнаружил Херрод.

Тирантийский кабал позволил несчастным душам вернуться к нормальной жизни, сочтя часть из них потенциальными кандидатами в аколиты. Большинство жертв ритуала ведут жизнь простых обывателей, и, не подозревая о случившемся, считают себя лишь очнувшимися от долгого криосна паломниками, что спешили на новую планету. Многие, однако, были завербованы в Ордо Маллеус и стали орудиями борьбы с демонами.

Эффекты:

Примените следующие эффекты к своему персонажу:

Таланты: персонаж получает талант *«Сопротивляемость (Психосилы)»*.

Незапятнанный: даже самые страшные удары демона могут совершенно не повредить этому персонажу. В ближнем бою с существом, обладающим особенностью *«Демонический»*, персонаж считается обладающим защитным полем с *уровнем защиты* 25, которое не может *перегрузиться*.

Психический маяк: персонаж начинает игру с 1к5 *очков порчи*. Кроме того, когда находящийся в десяти метрах от персонажа псайкер делает бросок по **таблице варп-прорывов**, выпавший эффект применяется к персонажу с этой *биографией*, а не к псайкеру, но в остальном срабатывает как обычно. Эффекты, действующие на область, считают персонажа с этой *биографией* центром этой области.

Пожиратель судеб

Профессия: любая

Стоимость: 400 ОО.

Свет Бога-Императора сияет для всего человечества, направляя корабли через Варп. Вера в Него защищает людей от Хаоса. Имперские граждане часто гадают на таро для того, чтобы получить озарение о великих замыслах Императора или узнать свою судьбу.

А о некоторых людях говорят, что судьбы у них нет. Одни считают, что таким людям суждено совершить ереси, столь чудовищные, что Император отвратил от них свой взор. Другие верят, что это не проклятие, но благословление, защищающее от коварных замыслов, что плетут демоны. Быть может, правы и те, и другие.

Независимо от того, что из этого правда, такие люди чрезвычайно редки. Их будущее неизвестно, они – проклятие для любого, кто строит заговоры против Человечества и тем самым очень полезны для Ордо Маллеус.

Феномен жизни без судьбы означает и то, что персонаж способен поглощать чужие судьбы. Он – дыра в ткани будущего. Те, кого он убивает, не должны были погибнуть, а потому этот человек проклят (или благословлен) тем, что вынужден принимать и исполнять чужие предначертания.

Эффекты:

Примените следующие эффекты к своему персонажу:

Таланты: персонаж получает талант *«Тёмная душа»*.

Предсказание: персонаж начинает игру без *пророчества* (см. стр. 60 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Очки судьбы: персонаж начинает игру, имея на 1 *очко судьбы* меньше, чем обычно (до минимума в 1).

Пожирание судеб: всякий раз, когда персонаж участвует в убийстве кого-либо, обладающего *очками судьбы* или особенностью *«Печать Судьбы»* или того, кого ведущий сочтёт достаточно значимым, игрок делает один бросок по **таблице 1-18 «Имперское пророчество»** (см. стр. 60 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**) и принимает выпавший результат. Отслеживайте, какие результаты уже выпадали – пожиратель судеб не может иметь двух одинаковых пророчеств.

Альтернативные ранги Ордо Маллеус

«Пусть Бог-Император защитит нас. Сегодня мы отправимся прямо в пасть чудовища. Ничто не сможет спасти нас от его клыков. Сегодня, друзья, мы можем лишь надеяться причинить ему такую боль, чтобы оно заметило нас и обратило к нам свой гибельный взор, задержавшись на секунду. И эта секунда – единственная надежда на то, что остальные, быть может, избегут гнева Тёмных богов»

- демоноборец Вард перед инцидентом с дибуками

В этом разделе представлено несколько рангов, которые ваш персонаж может выбрать для себя в качестве альтернативы обычным рангам своей профессии. Эти *альтернативные ранги* изменяют способности и направленность аколита, но не посягают на основы – персонаж не меняет профессию, просто она делает необычный поворот.

Приведенные здесь альтернативные ранги выполняют две функции: они позволяют игрокам сильнее индивидуализировать своих персонажей и точнее определить их место в рядах каликсидского Ордо Маллеус.

Взятие альтернативного ранга

Альтернативные ранги весьма привлекательны, и на то есть резон. Новые таланты, умения и возможность сделать своего персонажа отличающимся от тех, кто выбрал ту же профессию – веские причины взять альтернативный ранг. Сперва игроку необходимо получить разрешение ведущего, поскольку некоторые альтернативные ранги требуют принятия персонажем определённой социальной роли, которая может пойти вразрез с текущей кампанией. Кроме того, большинство альтернативных рангов имеют требования, которым персонаж должен полностью удовлетворять. Наконец, чтобы взять альтернативный ранг, персонаж должен достигнуть определённого ранга в своей текущей профессии. Он может взять альтернативный ранг сразу по достижению этого минимального ранга или позже.

В том случае, если персонаж игрока удовлетворяет всем требованиям, а у ведущего нет возражений, игрок может взять для своего героя альтернативный ранг. Альтернативный ранг всегда заменяет ранг профессии, который был бы получен в ином случае и заменяет своей таблицей улучшений таблицу улучшений этого ранга. Взяв альтернативный ранг, персонаж получает доступ к улучшениям из таблицы улучшений альтернативного ранга и может покупать их по общим правилам. Кроме того, альтернативный ранг может давать аколиту какую-либо уникальную особенность или способность – персонаж получает её в миг выбора этого ранга.

Несмотря на множество преимуществ, что даёт альтернативный ранг, он имеет и свои недостатки. Персонаж вынужден будет обойтись без тех умений и талантов, что остались на пропущенном им ранге, или получить их позже и за бо́льшее количество опыта. Эти лакуны в познаниях отражают тот факт, что какое-то время персонаж был занят изучением новой и прежде необычной для него области знаний. Ведущий может позволить игроку купить улучшения с пропущенного ранга в качестве *элитных*, если сочтёт это уместным (см. раздел **«Пропущенные ранги»** ниже).

Система альтернативных рангов усложняет процесс развития персонажа, и потому рекомендуется к применению только опытным игрокам и ведущим.

Пример:

Каравелль, клирик на службе Ордо Маллеус, решает стать демоноборцем – воином-учёным, которого инквизитор и Воинствующий Схолариат подготовили для сражений с Врагом потусторонним. Удовлетворяя всем перечисленным в описании альтернативного ранга требованиям, он заменяет свой обычный ранг 1 из профессии «Клирик» на ранг «Демоноборец». Он не престает быть клириком – просто теперь он клирик, прошедший специальную подготовку. Играющий Каравеллем получает доступ к умениям и талантам из таблицы улучшений демоноборца и с этой минуты может тратить на них полученные ***очки опыта****. Однако, проведя немало времени за изучением хитростей Тёмных богов, Каравелль упустил некоторые вещи, что известны обычным клирикам. Он не может брать улучшений из таблицы ранга 1 своей профессии. Когда Каравелль достигнет ранга 2 в профессии «Клирик», он сможет покупать улучшения из таблицы ранга 1 в качестве* ***элитных****.*

Двигаясь дальше

Персонаж с альтернативным рангом, накопивший достаточно *опыта*, переходит на следующий ранг своей профессии в обычном порядке. Если его профессия разветвляется, он делает выбор, как, если бы он вовсе не брал альтернативного ранга. Персонаж развивается дальше как обычно, с той лишь разницей, что он может не получить некоторых умений, что открывают более высокие ранги из-за того, что требуемые для них улучшения содержались в таблице улучшений пропущенного ранга и приобрести их теперь можно только в качестве *элитных улучшений*. Скорее всего, игрок продолжит развивать персонажа в его альтернативном ранге, искупая упущенные возможности глубиной изучения новых.

Пропущенные ранги

Получение альтернативного ранга не значит, что персонаж стал совершенно другим, но подразумевает, что он, приобретая новые и уникальные способности, потерял из виду вещи, вполне обыденные для человека его рода занятий. Он может получить эти упущенные таланты и умения (с разрешения ведущего) как *элитные улучшения*, заплатив за них на 50 ОО больше установленной цены.

Агент Реликвария 26

«У нас непростая работа. Мы ищем самые важные реликвии – символы человеческой культуры. Мы бросаем вызов тьме, и странствуем меж звезд. Слухи и легенды – наш проводник»

- Марций Данс, агент Реликвария 26

Погребённый более чем под двадцатью двумя сотнями футов под грандиозным Трезубцем, Великий реликварий – это комплекс хранилищ, где сокрыто множество артефактов и реликвий Каликсиды. В этих священных залах нашли покой тысячи могущественных предметов – от странных безделушек Тёмной эры технологий до благословенного оружия почитаемых мучеников или даже святых. Каждое из неисчислимых хранилищ находится под надежным присмотром и охраной Кустодиатрия – небольшой группы кураторов-убийц, каждый из которых отвечает за этих сохранность этих необычных предметов и приписан к одному из хранилищ. Один из реликвариев – № 26 – хранит артефакты Воинствующего Схолариата.

Но Реликварий занимается не только сбережением имеющихся артефактов – он также держит на службе множество агентов – мужчин и женщин, что рыскают по всей Каликсиде в поисках вещей, что можно присоединить к этой славной коллекции. Неважно, склонны агенты договариваться или применять более жёсткие методы, цель у них всего одна – сбор и сохранение реликвий Человечества.

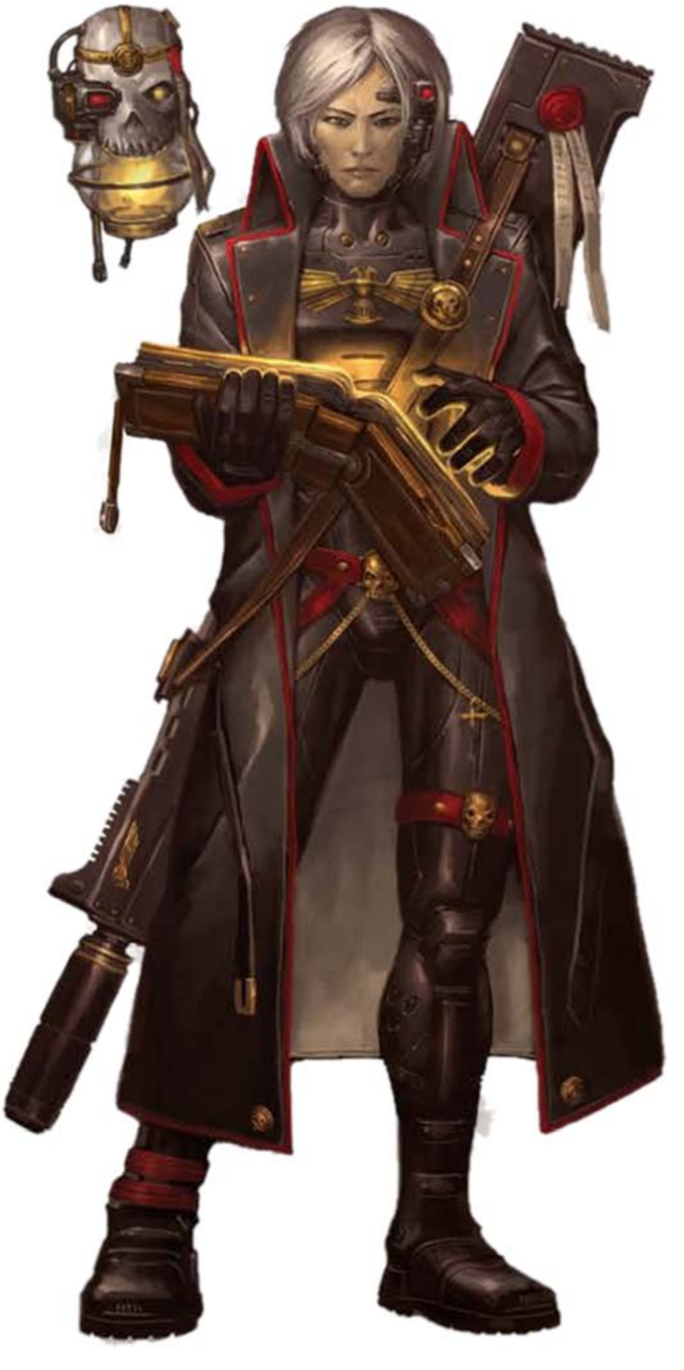
Чтобы должным образом исполнять свои обязанности, они должны уметь первыми определять природу различных артефактов, устанавливать, имеет ли на них право текущий владелец, и, если понадобиться, силой обеспечивать переход предмета в Реликварий. Как правило, агенты работают в одиночку или парами, иногда прибегая к услугам наёмников, если предстоит особенно сложное дело. Ходят слухи, что однажды Воинствующий Схолариат призвал целый дом наёмных убийц для того, чтобы вернуть частицу наплечника из доспеха святого Друза, хотя надежных доказательств тому нет.

Как правило, агенты Реликвария хорошо снаряжены. Несмотря на то, что они – малоизвестная организация, её члены часто находятся не в ладах с каликсидской знатью, которая очень ценит своё имущество, и не желает с ним расставаться, просто потому что так хочет Инквизиция. Неудивительно, что едва ли не каждый из агентов имеет одного или двух врагов в высшем обществе Каликсиды. Несмотря на то, что зачастую агенты пытаются выплатить некоторое возмещение владельцам артефактов, которые они «приобретают», это помогает не всегда. Зачастую нужные реликвии приходится вырывать из мёртвых рук особенно жадных душ.

Реликварий 26 тесно сотрудничает с Ордо Маллеус. Членам Святых Ордосов часто в ходе расследования в руки попадают очень интересные вещи. В обмен на сдачу таких объектов, Реликварий 26 может выдать инквизитору на время один из своих «экспонатов». Инквизиторы часто используют агентов Реликвария 26 в качестве своих аколитов, доверяя их умению обращаться с древними артефактами.

Становление агента Реликвария

Опытный агент Реликвария – незаменимый кадр для ячейки аколитов. Инквизитор, что имеет дело со знатью или вращается в кругах, где можно столкнуться с древними артефактами (возможно, даже ксенопроисхождения), вполне может потребовать откомандировать к нему одного из агентов. Намного реже бывает так, что один из аколитов инквизитора просто получает специальную подготовку от Кустодиатрия.



Требуемая профессия: любая

Требуемый ранг: ранг 4 или выше

Другие требования: персонаж должен завладеть, как минимум одним предметом с уровнем *доступности «Почти уникальный»* или выше и сдать его своему инквизитору или прямо в Великий реликварий. Становясь агентом Реликвария 26, персонаж получает талант *«Соперник (один аристократ, выбранный ведущим)»* и особенность *«Особое снаряжение»*. Кроме того, он может выбирать улучшения из таблицы ниже.

Особое снаряжение: Великий реликварий располагает большими ресурсами, включая древние образцы снаряжения, что нередко доверяют аколитам какого-либо инквизитора. В начале каждого задания (или по решению ведущего) персонаж получает один предмет из **таблицы 2-2 «Помощь Реликвария»**. По окончании миссии этот предмет необходимо вернуть. В случае невозвращения персонажу придётся столкнуться с тяжёлыми последствиями (определяются ведущим).

Таблица 2-2 «Помощь Реликвария»

Бросок к10	Результат
1	В Реликварии 26 содержат в стазисе ксенозверя, именуемого джокаэро. Когда его выводят из капсулы, он работает над различным оружием. Этот лазган по внешнему виду и функциям неотличим от обычного, за исключением того, что его режим стрельбы – 1/3/6.
2	Реликварий выдаёт своему агенту плазменный сифон Улумети для полевых испытаний.
3	Опираясь на видения одного из своих псайкеров, Реликварий выдает агенту болтер «Обвинитель» и серебряный кол.
4	Агент может выбрать одно наперстное оружие, подходящее к его костюму.
5	Аколит получает древний прицел для своего оружия, который работает как пси-оккулум, когда в него смотришь.
6	Происхождение этих ксеноустройств неизвестно, но в Реликварии их называют «нейроминами». Они способны оглушить противника и ввести его в кататонию, не нанеся физического вреда.
7	Эта адская винтовка создана для уничтожения тяжело бронированных целей и выдается агенту «на всякий случай».
8	Этот доспех из истинного серебра сплошь покрыт оберегами, защищающими от демонов. Он считается латами *высшего качества*.
9	Последствия взрыва этой психопаралитической гранаты невозможно представить, так же, как и невозможно отрицать её полезность.
0	Агент может бросить дважды по этой таблице и выбрать то, что он хочет получить.

Ведущий может позволить аколитам самим выбрать подходящий, по их мнению, предмет или иначе убрать элемент случайности из выбора реликвии.

Улучшения агента Реликвария 26

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер	100	Умение	-
Бартер+10	100	Умение	Бартер
Запретное знание (Археотех)	200	Умение	Интеллект 40
Запугивание	200	Умение	-
Командование	200	Умение	-
Обман	100	Умение	-
Обман+10	100	Умение	Обман
Обольщение	100	Умение	-
Оценка	100	Умение	-
Оценка+10	100	Умение	Оценка
Поиск	100	Умение	-
Поиск+10	100	Умение	Поиск
Проницательность	100	Умение	-
Ремесло (Техномат)	100	Умение	-
Сбор информации	100	Умение	-
Сбор информации+10	100	Умение	Сбор информации
Технология	200	Умение	-
Учёное знание (Архаика)	100	Умение	-
Химия	100	Умение	-
Химия+10	100	Умение	Химия
Аура власти	100	Талант	Товарищество 30
Дальновидность	200	Талант	Интеллект 30
Железная дисциплина	200	Талант	Сила воли 40, Командование
Химическое оскопление	100	Талант	-
Экзотическое оружие (Любое)	100	Талант	-

Болтер «Обвинитель»

Болтер «Обвинитель» – это крайне узкоспециализированное комбиоружие, используемое почти исключительно агентами Ордо Еретикус и Адепта Сороритас. Оно представляет собой болтер, совмещенный с однозарядным арбалетом, стреляющим серебряными кольями, что покрыты знаками, нарушающими связь псайкеров с Варпом. Прямое попадание из этого арбалета не только наносит псайкеру тяжёлую рану, но и может лишить его контроля над силами, которые он призвал, и которые немедленно поглотят его.

Оружие	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства
«Обвинитель» (болтер)	Основное	90 м.	О/2/-	1к10+5 В	4	24	ПД	Разрывное
«Обвинитель» (арбалет)	Основное	50 м	О/-/-	1к10+5 У	2	1	2 ПД	Надёжное, Освящённое

Это оружие имеет *чрезвычайно редкую* степень *доступности* и весит около 10 кг. Если выстрел из арбалета наносит хотя бы одно очко урона, выпущенный им кол застревает в цели. Извлечение кола, без специального медицинского оборудования и должных операций (как обычно и бывает на поле боя), занимает полное действие и причиняет жертве 1к5+1 очков урона, от которого не спасает, ни броня, ни бонус Выносливости. Если кол застревает в существе, имеющим особенность *«Демонический»*, это существо обязано каждый ход, пока кол не будет извлечён, проходить тест *варп-нестабильности* со штрафом -10, даже в том случае, если этот тест не требуется. Если кол застревает в существе, имеющим пси-рейтинг, *порог* всех психосил для этого существа возрастает на 20 до тех пор, пока кол не будет извлечён. Арбалет уже считается оружием *хорошего качества*, что отражено в его профиле. Колчан кольев ручной работы считается *очень редкой* вещью.

Демоноборец

«Чтобы победить демона, ты должен ненавидеть демона.
Чтобы ненавидеть демона, ты должен познать демона.
Познать демона – значит познать безумие»

- изречение демоноборцев

В бесконечной битве с Врагом потусторонним оружием служит вера и знание. Немногие аколиты могут владеть им так искусно, как демоноборцы. Постигают ли они знамения будущего в тёмных залах либрариума города-улья или проводят ритуал изгнания на поле боя – знания природы демонов для них жизненно важны для служителей Коллегии Экстерминатус.

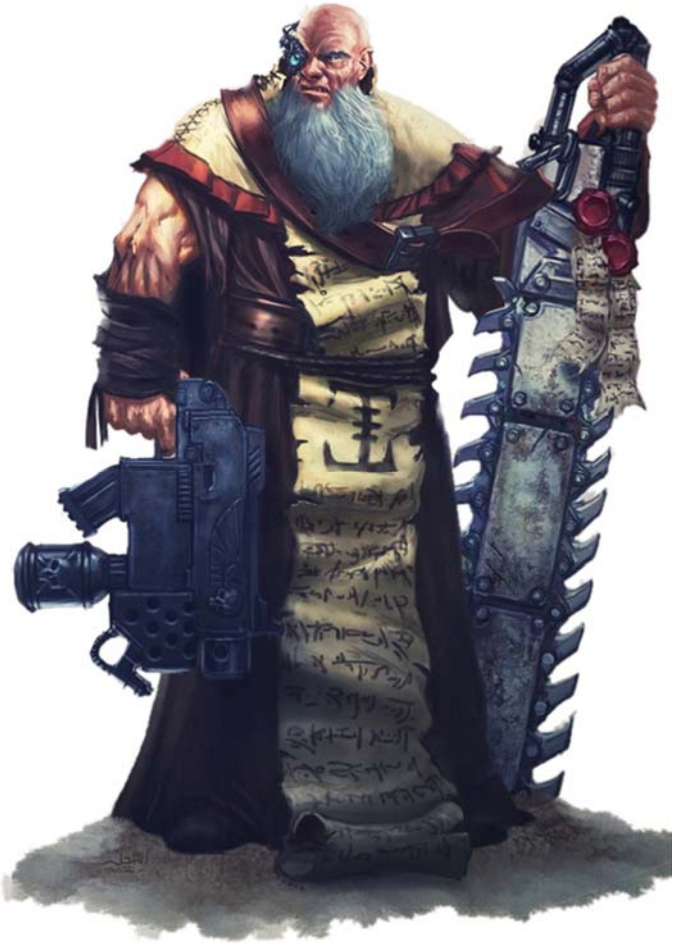
Демоноборцы появились в Каликсиде относительно недавно. В 335.M41 в сектор прибыл небольшой кабал инквизиторов Ордо Маллеус, что работал над пророчеством, касающимся одного великого демона. Лорд-инквизитор Кайден был очень впечатлен ими и их свитой схоластов-священников, что изучали природу демонов по редчайшей книге, известной как «Либер Демоника». И хотя инквизиторы, как и их книга, скоро покинули сектор, интерес Кайдена к подобным схоластам лишь возрастал. Возглавляемый им Каликсидский конклав постановил, что священники Экклезиархии не могут дать достойный ответ демонической угрозе, а большинство адептов не обладает достаточно крепкой верой для того, чтобы противостоять этому противнику. После этого Ордо Маллеус начал подготовку демоноборцев – святых воинов, что должны заниматься поиском и уничтожением демонических угроз. Каждому инквизитору стоит иметь нескольких таких соратников, что смогут раскрыть для него множество тайн Врага.

Демоноборцы в Каликсиде, как и многие другие служители Экклезиархии, воспитываются с детства – их отбирают из числа самых благочестивых детей. Подготовка таких воинов, занятая постижением запретного знания и укреплением своей веры, занимает много времени. В результате многие демоноборцы, становясь аколитами, уже немолоды. Обучение часто оставляет на их телах шрамы или аугметические имплантаты – символы жертв, что пришлось принести в обмен на духовную чистоту.

Отнюдь не всех демоноборцев готовит Министорум. Множество жителей феодальных или даже диких миров Каликсиды изучает тех, кто обитает во тьме, стараясь найти знание, что поможет в бою против исчадий Варпа. Несмотря на то, что эти старейшины часто не имеют официального сана в Экклезиархии, это не умаляет их преданности Имперской вере. Кроме того, их знания часто используют, чтобы вычистить из имперских архивов документы, содержащие давно забытые пророчества и древние тайны. Также многие инквизиторы специально обучают демоноборцев сражаться с определённой породой демонов.

Демоноборцы занимают завидную позицию в аколитских ячейках. Опытные аколиты уважают их за мудрость и хладнокровие, что те проявляют перед лицом страшных истин. Зачастую слуги инквизитора обязаны жизнью и рассудком демоноборцу, что открыл им смысл тёмных тайн. Тем не менее, аколиты знают, что невозможно постичь непостижимое и остаться в своем уме. Поэтому своё уважение к демоноборцам они проявляют издалека, тщательно и со страхом следя, чтобы те не сломались под гнётом лежащего на них тёмного знания.

Большинство демоноборцев служат в Ордо Маллеус, чьи инквизиторы готовы принимать десятки, сотни таких слуг, что будут усердно трудиться над раскрытием всех деталей демонических вторжений в Материум, хотя изредка они встречаются и в других ордосах.



Многие демоноборцы работают в группах, но не ради большей эффективности. Не раз случалось, что демоноборцы начинали использовать свои знания, чтобы обрести могущество или заключить договор с демоном. К счастью, эти случаи редки, а их повторения стараются избежать, организуя большие группы подобных служителей и позволяя их членам присматривать друг за другом.

Становление демоноборца

Быть демоноборцем – значит обладать тайнами, о которых многие предпочли бы даже не слышать. Они используют знания и веру, а если потребуется – пламя. Их воля тверда, и они готовы на то, о чем другие страшатся и думать. Они должны быть готовы встретить бесчисленные ужасы, разыскивая очередной манускрипт, древнюю легенду или даже истинное имя могущественного демона.

Требуемая профессия: Клирик

Требуемый ранг: ранг 1 или выше

Стартовые таланты: персонаж, что берет себе этот альтернативный ранг на ранге 1, получает талант *«Ненависть (Демоны)»*.

Стартовое снаряжение: персонаж, что берет себе этот альтернативный ранг на ранге 1, заменяет своё стартовое снаряжение на: посох *высшего качества* (со свойством *«Освящённое»*) или стаб-револьвер с шестью *освящёнными* патронами, кольчугу или флак-жилет, ожерелье с аквилой, рясу Экклезиархии (одежда *хорошего качества*), талисман (череп) и рюкзак.

Доход: доход персонажа становится доходом *учёного* (100+10 за каждый ранг).

Улучшения демоноборца

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность	100	Умение	-
Вождение (Наземный транспорт)	200	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Запретное знание (Демонология)	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперское кредо)	100	Умение	-
Обыденное знание (Экклезиархия)	100	Умение	-
Сбор информации	100	Умение	-
Учёное знание (Оккультизм)	200	Умение	-
Абсолютная память	300	Талант	Интеллект 30
Аура веры	300	Талант	Ранг 3
Быстрое чтение	200	Талант	-
Интеллектуализация	300	Талант	Ранг 2
Ненависть (Демоны)	100	Талант	-
Непримечательный	200	Талант	-
Оружие ближнего боя (Примитивное)	100	Талант	-
Пистолеты (Примитивные)	100	Талант	-
Ритуал изгнания	400	Талант	Ранг 4
Химическое оскопление	200	Талант	-

Новый талант: «Интеллектрализация» *(Intellectualization)*

Читая текст, персонаж воспринимает его в виде рациональных терминов и понятий, лишая написанное власти над собой. В том случае, если персонаж, читая запретный текст (например, какую-либо проклятую книгу) или слыша тёмный язык, вынужден бросать тест, чтобы избежать *страха*, получения *очков порчи* или *безумия*, он может перебрасывать любой проваленный тест Силы воли, используя для этого переброса свой Интеллект.

Новый талант: «Быстрое чтение» *(Speed Reading)*

Годы практики довели способность персонажа читать и понимать текст до невероятных величин. Персонаж может предпринять **средний (+0) тест *«Грамотности»***, чтобы читать что-либо со скоростью около двадцати страниц в минуту, плюс ещё пять страниц каждую минуту за каждую ступень успеха. Также персонаж автоматически проходит тесты *«Абсолютной памяти»*, сделанные для того, что вспомнить что-либо, что он читал в книге.

Новый талант: «Аура веры» *(Aura of Faith)*

Одного лишь присутствия демоноборца достаточно для того, чтобы пошатнуть мощь демона. В радиусе, равном бонусу Силы воли аколита (в метрах), все демоны получают 1к5 единиц урона, если проваливают тест на *«Варп-нестабильность»* плюс ещё 1к5 за каждую ступень провала. Броня и бонус Выносливости их не спасают от этого урона.

Новый талант: «Ритуал изгнания» *(Rite of Banishment)*

Этот обряд крайне малоизвестен – он описан лишь в самых священных текстах, и им владеют лишь самые опытные демоноборцы. Он позволяет изгнать демона из тварного мира. Персонаж выбирает одно демоническое существо и тратит три хода, рисуя на полу священные символы в окружности радиусом десяти метров. Выбранный демон может не находиться внутри этого радиуса во время нанесения символов. Попав в эту область, выбранный демон не получает преимуществ от особенности *«Демонический»* и не может покинуть эту область (равно как и войти в неё), не пройдя **очень тяжёлый (-30) тест Силы воли**.

«Либер Демоника»

«Либер Демоника» – это очень опасная книга, хранящая тайное и запретное знание, что может извратить и разрушить слабый ум. Аколитам лучше вовсе не касаться её. Хотя фолиант выглядит совершенно нормальным, открыв его, читатель увидит не пергаментные листы, а тонкие как бумага, страницы-экраны, испещрённые данными, способ изображения которых можно настраивать и менять.

Используя «Либер Демонику», персонаж получает бонус +30 к тестам *«Запретного знания (Демонология и Варп)»*. Любой, кто станет читать книгу, будет получать одно *очко порчи* каждый раз, когда будет получать описанный выше бонус. Также книга описывает священные для Серых Рыцарей ритуалы битвы. Много страниц повествуют о способах борьбы с порождениями Имматериума, а также перечисляют немало истинных имён. Книга не скрывает неприятную правду – в ней есть целый раздел о том, когда стоит казнить поражённых скверной соратников, а отдельная глава посвящена духовным вопросам и надлежащему применению экстерминатуса.

Разрушитель культов

«Мы сражаемся с противником, слишком ужасным, чтобы проявлять к нему снисхождение. Мы не можем позволять себе жалость к нашим жертвам – к тем, кто был слишком слаб, чтобы придерживаться правильного пути. Милосердие ослабляет нас и подтачивает нашу решимость. Отложите в сторону мысли о нём – они недостойны инквизитора на службе Императора. Восхваляйте Его. Наша решимость – лишь воплощение Его воли»

- «Учения инквизитора Окта Еноха»

Ересь – одна из величайших угроз, стоящих перед Святыми Ордосами в Каликсиде. Посвящённые Тёмным богам культы можно найти во всех слоях имперского общества, и дело Инквизиции – искоренять их. Каждый из культов Хаоса стремится стать господствовать в определённых границах, но до того, как этот миг наступит, он должен избегать обнаружения. Однако даже это – непростая задача для подобных организаций на большинстве имперских миров, где поклонение Хаосу – величайшая из ересей, а инквизиторы бдительно отслеживают малейшее её проявление. Но враг везде найдет лазейку. Благодатной почвой для культов часто становятся экстремистские политические организации, что всегда привлекают жадных до власти и не всегда психически уравновешенных людей – подобных легко завлечь в культ. Такая организация, действуя успешно, может захватить власть на своей планете, даже не прибегая к мятежу. Чтобы предотвращать перевороты, Адептус Арбитрес многих миров Каликсиды создают и поддерживают специальные отряды охотников на культы. Судьи Арбитрес предпочитают разбираться с еретиками быстро и тихо, не желая, чтобы просочились слухи о тайном обществе, существующем на их территории – это может привести к беспорядкам или привлечь нежелательное внимание суровых инквизиторов.

Часто еретики обретаются в таких районах города, куда даже арбитр не сунется без надёжной поддержки. И если Арбитрес желают не привлекать лишнего внимания, они вполне могут использовать для внедрения местных преступников, которым обещают помилование. Впрочем, находятся и такие представители криминального мира, что готовы оказывать столь рискованное содействие властям из одной лишь преданности Богу-Императору.

Эта тактика приносит определенные успехи. Однажды на Мальфи Арбитрес внедрили в культ крови, находящийся у них под подозрением, несколько мелких ульевых банд. Тогда судья Чал Йорк вынудил «проблемную» династию Кестрали заняться работорговлей и через них внедрил таких агентов на гладиаторские арены, где базировался культ. Увы, вскоре судья был убит не сумевшие доказать свою невиновность и участив в законной операции по внедрению Кестрали – казнены, а о засланных гладиаторах позабыли.

Почти десятилетие спустя, инквизитор Медина в своем расследовании вышла на этот культ крови. К тому времени, от бывших бандитов, внедренных арбитрами, осталась жалкая горстка, но все они стали доверенными членами культа или его искусными бойцами. Эти преступники, над которыми уже не висела угроза возмездия или напоминание о долге, сами доказали, что их верность Богу-Императору превыше всего. Они провели эти годы, тщательно собирая информацию и, предоставив её инквизитору, с её санкции, казнили тысячи виновных в одну кровавую ночь, а потом взошли на эшафот сами. Их жертва остановила планируемое культом демоническое вторжение до того, как оно вообще началось.

Становление разрушителя культов

Разрушители культов должны иметь могучий, пытливый ум и намётанный глаз. Персонажи-подонки, берущие себе такой альтернативный ранг – это, скорее всего, не более чем преступники, что используют свои хорошо подвешенные языки для того, чтобы втираться в доверие к культистам. Любую полученную информацию они передают связным в Арбитрес для того, чтобы те смогли в нужный момент быстро и безжалостно расправиться с культом.

Требуемая профессия: Арбитр или Подонок

Требуемый ранг: ранг 1 или выше

Доход: доход персонажа становиться доходом *изгоя*. Но вместо того, чтобы бросать кости по **таблице «Доход изгоя»** из **главы V «Базовой книги правил»**, используйте **таблицу 2-3 «Доход разрушителя культов»**.

Таблица 2-3 «Доход разрушителя культов»

Бросок к10	Результат	Доход
1-3	Попрошайничество	10+1к10
4-5	Мошенничество	20+БТк10
6-7	Шантаж	25+БСк10
8-9	Кража	35+БИк10
0	Фарт	50+ОСк10

БТ – бонус Товарищества, БИ – бонус Интеллекта, БС – бонус Силы, БЛ – бонус Ловкости, ОС – количество *очков судьбы*

Улучшения разрушителя культов

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос	100	Умение	-
Запретное знание (Культы)	100	Умение	-
Запретное знание (Культы)+10	200	Умение	Запретное знание (Культы)
Обман	100	Умение	-
Проницательность	100	Умение	-
Сбор информации	100	Умение	-
Сбор информации+10	200	Умение	Сбор информации
Трёп	100	Умение	-
Учёное знание (Правосудие)	100	Умение	-
Шифры (Преступный мир)	100	Умение	-
Ненависть (Культы)	200	Талант	-
Неприметчательный	200	Талант	-
Подготовка к внедрению	400	Талант	-
Скрытая полость	200	Талант	-

Новый талант: «Подготовка к внедрению» *(Cult Briefing)*

Персонаж прошел специальную подготовку, которая должна помочь ему проникнуть в культ Хаоса. В зависимости от типа культа, с которым ему предстоит работать, он получает следующие преимущества:

Политическая организация

Персонаж неделями запоминал запутанные отношения благородных домов, могущественных губернаторов, их советников и военных. Персонаж считает все умения из группы *«Обыденного знания» базовыми*. Кроме того, считается, что он обладает талантом *«Абсолютная память»*, когда пытается вспомнить имя какого-либо представителя общественной или политической элиты одной из планет.

Техноересь

Аколит провел многие часы рядом с техножрецами, изучая их догматы и поведение. Также он получил одну аугментацию, чтобы привлечь внимание культа. Персонаж получает умение *«Технология»* и один из следующих талантов: *«Автосангвина»*, *«Логис-имплантат»*, *«Ортопраксия»*, *«Ритуал освобождения»*.

Культ наслаждений

Персонаж перенёс введение точно отмеренных доз различных веществ, химическую обработку и десятки хирургических операций, призванных сделать его стойким к зову наслаждений, что исповедует культ, одновременно заставив выглядеть идеальным кандидатом на вступление в него же. Персонаж получает +5 к Товариществу и один из следующих талантов: *«Химическое оскопление»* или *«Декаданс»*.

Чумной культ

Внедрение в подобные культы особенно сложно, и подготовка может потребовать долгих лет тренировок и множества операций, чтобы сделать из аколита подходящего кандидата. Персонаж получает умение *«Медика»* и талант *«Крепкий»*.

Культ крови

Бесконечные часы тренировок и оттачивания боевого мастерства подготовили аколита к тому, чтобы произвести должное впечатление на членов культа своим искусством. Персонаж получает таланты *«Оружие ближнего боя (Одно любое)»* и *«Неистовство»*.

Локальный культ

Гипнотическое внушение и месяцы изучения языка подготовили персонажа к внедрению в чужое общество, в коридорах власти которого он вполне сможет сойти за своего. Персонаж может выбрать один тип родного мира (вдобавок к своему собственному) и получить все связанные с ним особенности – как положительные, так и отрицательные.

Искатель истинных имён

«Главное условие победы над демоном – быть с ним на ты»

- верховный демоноборец Сегрин

В Коллегии Эктерминатус считают за великое благо то, что призыв могущественных демонов – такое непростое дело; оно может занять всю жизнь и потребовать многолетних приготовлений. Однако это не останавливает культистов, что готовы идти к этому событию поколениями, скрываясь за многими слоями верноподданнической риторики. Однако призыв демона и его подчинение пройдут намного легче, если призывающий знает его истинное имя.

Истинное имя даже ничтожнейшего из демонов – тщательно хранимый секрет. Постижение истинного имени даёт человеку власть над демоном, его прислужниками и даже над поклоняющимися ему культистами. Большинство могущественных сущностей Варпа известно людям под прозвищами, однако среди демоноборцев находятся те, что посвящают себя поискам истинных имен.

Не существует никакой церемонии или специального обучения, что сделают из обычного аколита искателя истинных имён – просто он сам, по своей воле, начинает поиски. Его целью может быть имя демона, что доставил немало неприятностей инквизитору, или любого другого.

Путь искателя имен берет свое начало в трудах инквизитора Адорджин. Она была сильным псайкером и держала на службе у себя множество демоноборцев, которые привыкли считать её одной из своих, уважая яростную целеустремленность, с которой Адорджин преследовала порождений Варпа. Она посвятила всю жизнь охоте на могущественных демонов, почти два столетия отслеживая одного из них, познав его истинное имя и настигнув его в Каликсиде. С Адорджин было несколько коллег-демоноборцев, небольшой отряд Серых Рыцарей, могущественное оружие и древний экземпляр «Либер Демоники». Несмотря на то, что она погибла в бою, её стратегия была принята многими демоноборцами, а её имя навсегда осталось в памяти членов каликсидского Ордо Маллеус.

Искатели имён используют все ресурсы, что могут помочь им – от изучения древних пророчеств до участия в опасных спиритических сеансах. Большинство искателей посвящают всю жизнь поискам имени одного великого демона, часто провозглашая его своим заклятым врагом. Одержимость идеей постижения его имени охватывает их все больше и больше. Искатели часто бывают настоящими параноиками и редко доверяют кому-либо, что неудивительно – в прошлом несколько искателей и наиболее радикальных инквизиторов навсегда прекратили свои поиски и, заодно, свои жизни, усилиями инквизиторов-пуритан, не одобрявших тёмных путей, которыми следовали их коллеги. Подобные убеждения пуритан тоже небезосновательны – немало искателей имён, пытались обуздать демона на благо Империума, но столь благородное дело слишком часто заканчивалось трагедией. Ещё более опасны могут быть только те, кто начинает невольно уважать демона, имя которого разыскивает, или даже сознательно поклоняться ему.

Пылающие книги Кхорна

Восемь Пылающих книг Кхорна, окованных медью и написанных свежей кровью, по слухам описывают восемь нечестивых аспектов Хозяина черепов и называют имена лучших его демонов. Многие чернокнижники и даже инквизиторы разыскивают эти гримуары, ибо зная истинное имя демона, смертный может обратить порождение Варпа в своего верного раба. Но добыть Пылающие книги нелегко, ибо они разбросаны по всему сущему.

Становление искателя истинных имён

Стать искателем имён – значить принять в качестве своей цели идею уничтожения величайшего зла в галактике. Не будет церемоний. Не будет знаков полномочий. Только сам аколит может ступить на путь поиска истинного имени и стать охотником, что будет выслеживать порождение Варпа по всему сектору. Помните, что пройдёт очень немного времени, прежде чем демон увидит в вас своего врага.

Требуемая профессия: Адепт или Клирик

Требуемый ранг: ранг 5 или выше

«Любопытство требует знания.
Знание порождает новое любопытство.
Только Тзинч утолит ваши терзания»

- учения Тз’Кул’Анака

Улучшения искателя истинных имён

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Демонология)	100	Умение	-
Запретное знание (Чёрная библиотека)	100	Умение	-
Запретное знание (Чёрная библиотека)+10	100	Умение	Запретное знание (Черная библиотека)
Оценка	100	Умение	-
Оценка+10	100	Умение	Оценка
Поиск	100	Умение	-
Поиск+10	200	Умение	Поиск
Проницательность	200	Умение	-
Учёное знание (Легенды)	100	Умение	-
Учёное знание (Оккультизм)	100	Умение	-
Шифры (Оккультные)	100	Умение	-
Великое постижение	500	Талант	Глубокое постижение
Глубокое постижение	500	Талант	Малое постижение
Крепкий орешек	200	Талант	Сила Воли 40
Малое постижение	100	Талант	Запретное знание (Демонология)
Меткий выстрел	200	Талант	Дальний бой 30
Одарённый (Запретное знание (Демонология))	100	Талант	Запретное знание (Демонология)
Основное оружие (Болтерное)	200	Талант	-

Новый талант: «Постижение (Малое, Глубокое, Великое)»

Постижение – это серия талантов, доступных искателю имён, отражающих возрастающие знания персонажа об истинном имени демона и его искусство применять эти знания. Истинное имя великого демона, как правило, очень длинное и сложное. Его произношение должно быть чрезвычайно точным, оно может иметь множество сложных обертонов, которые нужно правильно воспроизвести. Ведущий должен придумать демона (или использовать уже задействованного в кампании, если таковой имеется) и распланировать его участие в сюжете, учитывая мотивации персонажа-искателя и то, как его фанатичное преследование своего врага скажется на игре.

Малое постижение *(Minor Daemonyt)*

Персонаж лишь начал понимать основы имени демона, но даже с помощью такой малой частицы знания он обрел некое влияние на поклоняющихся этому демону культистов. Они могут и вовсе не знать ничего о том, кому служат, и потому быть подвержены тонким манипуляциям со стороны искателя, который понимает природу этого существа.

Эффект: имея дело с людьми, что служат выбранному демону, персонаж получает бонус +10 ко всем *социальным* тестам и может даже командовать этими культистами, если ведущий сочтёт это уместным.

Глубокое постижение *(Lesser Daemonyt)*

На этом этапе искатель понимает основную суть имени и обретает немалое могущество. Он пока не имеет прямой власти над демоном, но уже способен эффективно противостоять ужасающим силам своего врага.

Эффект: персонаж получает бонус +10 к Ближнему бою, сражаясь с выбранным демоном или его приспешниками. Кто считается таким «приспешником» – решать ведущему. Кроме того, любое рукопашное оружие, применяемое против этого демона и его приспешников, считается *освящённым* до тех, пока искатель имени держит его в руках.

Великое постижение *(Greater Daemonyt)*

Аколит полностью изучил истинное имя демона, постигнув все его нюансы и тонкости произношения. Несмотря на то, что многие сочли бы подобное знание ересью, некоторые члены Ордо Маллеус понимают, какую власть над своим врагом это даёт искателю.

Эффект: персонаж способен прочесть истинное имя демона из «Либер Демоники» (или другого подобного текста) и изгнать его в Варп с помощью этого знания. В качестве полного действия, персонаж бросает **состязательный тест *«Грамотности»*** против **Силы воли** или **Выносливости** демона (по выбору игрока), причиняя тому 1к10 урона, который не может быть уменьшен бронёй (но может быть уменьшен Выносливостью). Этот урон считается нанесенным *освящённым* оружием, а его тип определяется ведущим. Истинное имя демона может требовать и больше, чем полного действия на прочтение, но сам факт совершения этого причиняет демону урон каждый раунд.

Инициат Ордо Сикариус

> *«Мало кто может избежать гнева судей Адептус Арбитрес, ещё меньше – помериться силами с Имперской Гвардией или Адептус Астартес, но знайте, что никто не выстоит против Оффицио Ассасинорум»*
>
> - Оффицио Ассасинорум

После эры Отступничества и деспотического правления Гога Вандира в Оффицио Ассасинорум начались Войны отмщения. Многие из членов этой организации подверглись порче, и пали от руки великого магистра, стремившегося очистить Оффицио от еретиков. Из-за этого вся иерархия Ассасинорума была разрушена, и её пришлось выстраивать заново. После тщательного расследования всего произошедшего инквизитор Ягер счел необходимым создать новый специальный орден, что надзирал бы за ассасинами и контролировал их. Его предложение приняли – так был основан Ордо Сикариус, выискивающий признаки порчи в Оффицио. Поскольку Ассасинорум – чрезвычайно секретная организация, единственный способ надежно её контролировать – это внедрить в неё своих людей, аколитов-убийц и инквизиторов. Аколитов, работающих с Ордо Сикариус часто вводят в ближний круг многих высокопоставленных граждан Империума или «одалживают» инквизиторам других ордосов, где их навыки будут чрезвычайно полезны.

Один примечательный случай относится к началу M39. Претор Голгенна Анжуйский был возведен в звание лорда-милитанта и получил предписание начать крестовый поход для освобождения и покорения области, известной как пространство Каликс. Его повсюду сопровождал верный камергер, который на самом деле был инквизитором Ордо Сикариус Треем Годаном. Инквизитор Годан должен был надзирать за тем, как идёт крестовый поход, и следить за тем, чтобы лорд-милитант добросовестно исполнял свои обязанности – в противном случае Годан обязан был расправиться с ним. Когда крестовый поход вступал в третий, завершающий этап, инквизитор своими глазами видел смерть генерала Друза от руки убийцы-отступника. Когда погибший Друз возродился, став святым, Годан отбросил свою личину слуги Голгенны Анжуйского и с этой минуты выдавал себя за инквизитора из Ордо Маллеус. Используя ресурсы этого ордоса как свои собственные, Годан поддерживал Друза и боролся с предателями среди войск крестового похода. По его окончании Маллеус выслал лорда-инквизитора, который должен был стать главой Ордо в только что провозглашенном секторе Каликсида. Трей Годан был обвинен в том, что он выдавал себя за инквизитора, но удостоился снисхождения, ввиду немалых результатов, что принес его обман. Он был лишён своего звания и всю оставшуюся жизнь провел сервитором на службе Святых Ордосов. Сейчас каликсидский Ордо Маллеус часто призывает на помощь членов Ордо Сикариус, если требуется уничтожить демонический культ или подготовить несколько ячеек аколитов к ведению тайных операций.

Становление инициата Ордо Сикариус

Стать инициатом Ордо Сикариус – непростое дело. Кандидат должен быть не только умелым воином, но и мастером тайных операций. Избранный в инициаты получает лишь инфопланшет с именем своей цели и задачей: «Найти и уничтожить». Как он справится с таким заданием – целиком его дело. После успешного завершения миссии, кандидат доставляется в главный храм Ордо Сикариус и начинает своё обучение ремеслу ассасина-инквизитора.

Требуемая профессия: любая

Требуемый ранг: ранг 4 или выше

Один кинжал в ночи стоит тысячи мечей на заре

Улучшения инициата Ордо Сикариус

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос	100	Умение	-
Запретное знание (Культы)	100	Умение	-
Запретное знание (Культы)+10	200	Умение	Запретное знание (Культы)
Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)	100	Умение	-
Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)+10	200	Умение	Запретное знание (Оффицио Ассасинорум)
Маскировка	100	Умение	-
Обман	100	Умение	-
Обман+10	100	Умение	Обман
Сбор информации	200	Умение	-
Скрытность	200	Умение	-
Слежка	200	Умение	-
Шифры (Преступный мир)	100	Умение	-
Малая психосила	200	Талант	-
Подготовка в Ордо Сикариус	200	Талант	-
Пси-рейтинг 1	300	Талант	-
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-
Стрельба от бедра	200	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40

Новый талант: «Подготовка в Ордо Сикариус» *(Sicarius Tutoring)*

Каждый аколит проходит определенные тренировки в Ордо Сикариус перед тем как вернуться на службу в Ордо Маллеус. Преимущества, даваемые этим талантом, зависят от профессии аколита:

Адепт: персонаж запомнил множество фактов, из которых может быстро плести искусную ложь. Он может использовать свой Интеллект вместо Товарищества для тестов *«Обмана»*.

Арбитр: персонаж провел бессчётные часы, выслеживая мастеров скрытности и оттачивая своё умение подмечать мелкие детали. Он получает талант *«Одарённый (Слежка)»*.

Убийца: персонаж тренировался проводить долгое время неподвижно, контролируемый сервитором, что отслеживал даже малейшие его движения. Он получает талант *«Одарённый (Скрытность)»*.

Сестра битвы: обучаясь у лучших фехтовальщиков Ордо Сикариус, сестра учится доверять цепному мечу также как болтеру. Персонаж получает талант *«Стремительная атака»*.

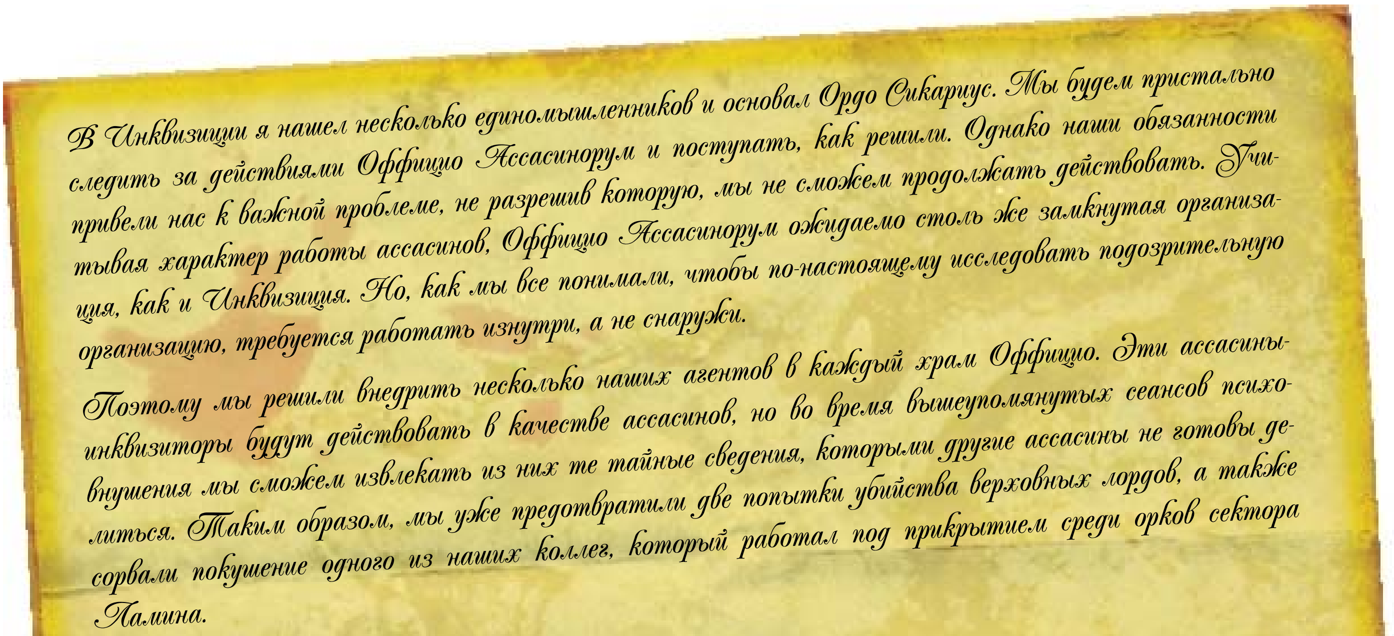
Клирик: месяцы, проведенные бок о бок с убийцами из Ордо Сикариус, научили персонажа воздействовать даже на таких закалённых людей как они, не говоря уже о простых смертных. Он получает талант *«Пугающий голос»*.

Гвардеец: боевое мастерство персонажа развивается и усиливается благодаря тренировкам в Ордо. Персонаж получает талант *«Экзотическое оружие (Одно любое)»*.

Имперский псайкер: ордо безжалостно испытывал пределы возможностей псайкера. Персонаж получает одну дополнительную *рану*.

Подонок: миллион фальшивых личностей, полезных связей и наглая ложь могут создать человека, который сойдёт за своего где угодно. Персонаж получает талант *«Равный»* по своему выбору.

Техножрец: персонаж изучил сотни логистически-риторических формул, которые может применять при расспросах для получения наибольшего количества информации. Персонаж может использовать свой Интеллект вместо Товарищества для тестов *«Сбора информации»*.



В Инквизиции я нашел несколько единомышленников и основал Ордо Сикариус. Мы будем пристально следить за действиями Оффицио Ассасинорум и поступать, как решили. Однако наши обязанности привели нас к важной проблеме, не разрешив которую, мы не сможем продолжать действовать. Учитывая характер работы ассасинов, Оффицио Ассасинорум ожидаемо столь же замкнутая организация, как и Инквизиция. Но, как мы все понимали, чтобы по-настоящему исследовать подозрительную организацию, требуется работать изнутри, а не снаружи.

Поэтому мы решили внедрить несколько наших агентов в каждый храм Оффицио. Эти ассасины-инквизиторы будут действовать в качестве ассасинов, но во время вышеупомянутых сеансов психовнушения мы сможем извлекать из них те тайные сведения, которыми другие ассасины не готовы делиться. Таким образом, мы уже предотвратили две попытки убийства верховных лордов, а также сорвали покушение одного из наших коллег, который работал под прикрытием среди орков сектора Ламина.

Чистильщик

«Вы должны смотреть правде и глаза и быть тверды. Ваши враги – не смертные. Они не знают милосердия, а ложь – их главный союзник. Благословите на уничтожение это оружие, данное вам велением Императора. Забота о нем – ваша обязанность; очищение врагов пламенем – ваша жизнь. Возьмите свой посох и жезл, свою броню и пси-пушку – и ступайте»

- «Лекции к Ордо», инквизитор-историк Гальб Хир

Там, где другие слуги Инквизиции достигают своих целей хитростью и коварством, чистильщики просто обрушивают на врагов потоки благословленного огня. Эту группу воинов, созданную в 643.M36 инквизитором Малахаем Наследником, применяли только, когда единственной надеждой на избавление от скверны ксеносов было святое пламя. Успехи чистильщиков на службе Ордо Ксенос подали членам Ордо Маллеус идею применять сходную тактику в охоте на демонов.

Сведения о том, кто именно начал использовать отряды чистильщиков, не сохранились, но результат их работы переоценить невозможно. Впервые эти воины проявили себя на агромире Дрея. Зерно, что сажали местные, ничего не подозревающие фермеры, было затронуто Хаосом. Урожай, предназначенный для уплаты имперской десятины, оказался отравлен. Узнав об этой трагедии, инквизитор Хелден Каррос для борьбы с угрозой отправил на Дрею три полных полка Гвардии. За один месяц весь опасный урожай по всей планете был уничтожен силами огнемётчиков-чистильщиков. Чтобы удостовериться в том, что зараза Хаоса действительно искоренена окончательно, инквизитор Каррос приказал выжечь всю растительность в радиусе в тысячу километров от места посадок.

После Очищения Дреи на храмовом мире Решия был создан комплекс, предназначенный для обучения агентов Инквизиции, специализирующихся на использовании огнемётов. В этом бастионе ученикам рассказывают о природе пламени и его очищающей силе. Многие инквизиторы посылают своих аколитов-гвардейцев на Решию для подготовки или обучения.

Становление чистильщика

Большинство чистильщиков набираются из числа опытных гвардейцев. Эти кандидаты, как правило, уже имеют некое подсознательное понимание природы пламени, которое в ходе обучение превращается в почти религиозную любовь к нему. После отбора будущие чистильщики отправляются на Решию, где проводят полгода, проходя тренировки и получая нужную подготовку. Потом они возвращаются к своему господину, вооружённые всеми навыками, что нужны для того, чтобы принести во тьму испепеляющий свет огнемёта.

Требуемая профессия: Гвардеец.

Требуемый ранг: ранг 5 или выше.

Другие требования: талант *«Основное оружие (Огонь)»*.

СЖИГАЙ НЕЧЕСТИВЦЕВ
В ПЛАМЕНИ ЧИСТОТЫ

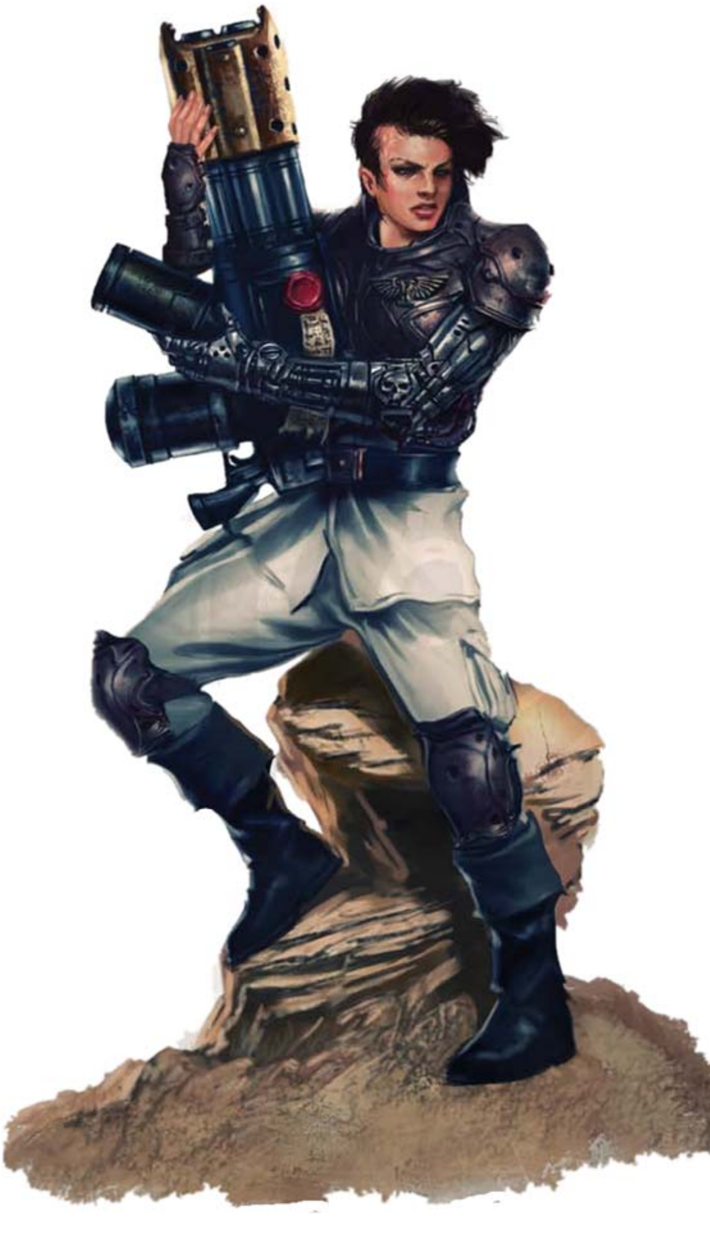
Новый талант: «Благословенное пламя»

(Blessed Flame)

Священные литании и освящённый прометий делают огнемёт аколита грозным оружием против демонов. Персонаж считает всё огненное оружие имеющим свойство *«Освящённое»*. Кроме того, его искусство в обращении с огнемётами настолько велико, что он может использовать даже испепелитель Астартес, не получая штрафов за то, что он не является Адептус Астартес

Новый талант: «Пламя веры» *(Flames of Faith)*

Вера аколита в Бога-Императора Человечества и в своё оружие настолько велика, что выпускаемое из его огнемёта псипламя пылает невероятно сильно и яростно. Применяя оружие, использующее пси-заряженный прометий, персонаж считается имеющим пси-рейтинг 3.



Улучшения чистильщика

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Взрывотехника+10	100	Умение	Взрывотехника
Запугивание+20	200	Умение	Запугивание+10
Обыденное знание (Имперское кредо)	100	Умение	-
Обыденное знание (Имперское кредо)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперское Кредо)
Благословленное пламя	300	Талант	Зачищай и очищай!
Броня презрения	200	Талант	Сила Воли 40
Бугрящиеся бицепсы	100	Талант	Сила 45
Зачищай и очищай!	200	Талант	Основное оружие (Огненное)
Истинная стойкость	100	Талант	Выносливость 40
Литания ненависти	200	Талант	Ненависть (Любая)
Ненависть (Демоны)	200	Талант	-
Непоколебимая вера	200	Талант	-
Пламя веры	500	Талант	Непоколебимая вера, Зачищай и очищай!
Сопротивляемость (Жара)	200	Талант	-
Сопротивляемость (Страх)	200	Талант	-

Режим тренировок для гвардейцев, что учатся использовать психически заряженный прометий, чрезвычайно суров. Лишь самые дисциплинированные и закалённые солдаты способны выдержать его. К сожалению, у многих подобных ветеранов недостаёт чутья, чтобы освоить более тонкие аспекты своего обучения.

Каждый третий из моих учеников успешно завершал свою подготовку. Я обучил уже более дюжины чистильщиков – больше, чем кто-либо другой. Больше тридцати процентов успешно завершают своё обучение – в том заслуга моей жёсткой методики отбора.

Сначала я наблюдаю за рекомендованными мне кандидатами на учениях, смотрю, как сержант гоняет их, заставляя упражняться с самым тяжёлым из огнемётов, что удаётся отыскать. Если увиденное удовлетворит меня, я запрошу перевод этих людей в мой комплекс на Идумее.

В течение следующих недель или месяцев, одну из конечностей каждого ученика прижигают. Как правило, это левая рука (правая – для левшей), хотя в особых обстоятельствах или в случае с амбидекстрами, я позволяю прижечь ногу. Эти клейма – лишь пролог к боеле решительным мерам, к которым я прибегаю, когда разум кандидата перестаёт осмысливать происходящее.

Техзорцист

«Читая первый псалом, следи, чтобы рычаг был поднят и ни с чем не соприкасался. Второй псалом не должен быть прочтён, пока дым не рассеется и путь к сердцу двигателя не будет свободен для твоих священных слов. Если крепление будет перегреваться, прочти третий псалом, если останется холодным – четвертый. Использовав неверный псалом, ты пробудишь гнев машины…»

- из «Книги пяти рун»

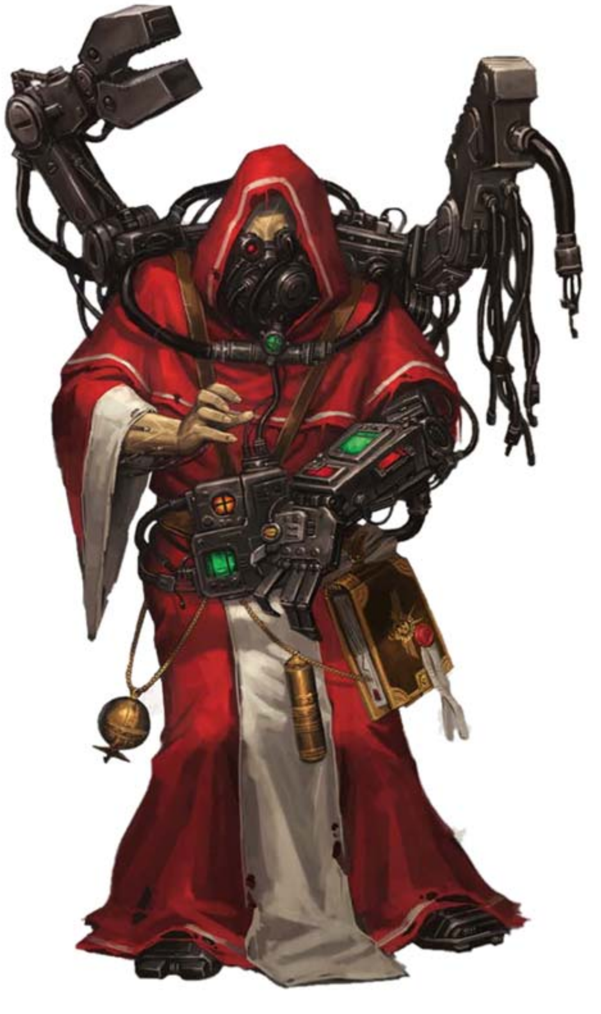
Некоторые техножрецы специализируются на изучении искажённых и порченых машинных духов. Их называют техзорцистами. В поисках истины они способны строить собственные теории, а в работе часто полагаются на интуицию и нередко вынуждены действовать по обстановке. Они известны необычными и зачастую совершенно неортодоксальными методами, которые применяют, когда строгая логика стандартных процедур даёт сбой. На службе Святых Ордосов техзорцист полагается не только обычные для всех членов Адептус Механикус способности, но и на глубокое понимание того, как Хаос может воздействовать на технологические устройства. Такой техножрец – бесценный ресурс для инквизитора, привыкшего использовать слабости своих врагов.

Секта техзорцистов, созданная магосом Эремором во второй половине M36 в ответ на возвращение из Варпа космического скитальца «Грядущий рок», борется с техноересью везде, где обнаруживает её. Успехи последователей Эремора привели к тому, что многие инквизиторы стремятся иметь в своей свите умелого техзорциста. Известная шутка гласит, что в Каликсиде у Инквизиции четыре ордоса – Ксенос, Еретикус, Маллеус и Механикус. Сами служители Омниссии с радостью поддерживают подобное мнение, поскольку оно позволяет им быстро присваивать все необычные технологические находки, что могут попасть им в руки в ходе инквизиторского расследования.

В Каликсиде почти у каждого инквизитора из Ордо Маллеус среди слуг есть обученный техзорцист, возможно и не один. На Бараспайне сами Адептус Механикус держат более десятка опытных техзорцистов, изучающих древние данные и устройства сомнительного происхождения. За ними пристально следит Экклезиархия, особенно после Махарианского инцидента, однако нужда в техзорцистах слишком велика. Многие инквизиторы посылают служащих им техножрецов в обучение к последователям магоса Эремора, прося обучить его их ремеслу.

Становление техзорциста

Стать техзорцистом – довольно несложная задача для члена Адептус Механикус. Во-первых, необходимо подать прошение об обучении, заверенное подписью вышестоящих техножрецов и инквизитора, которому служит кандидат. Затем последнему имплантируют специальный механодендрит, снабженный гексаграмматическими печатями на инфоразъёмах. Наконец, после этого, кандидату даётся три часа на то, чтобы изучить записи, касающиеся порченых машинных духов, и ещё три – на то, чтобы ответить на семь тысяч вопросов. Пройдя эти испытания, техножрец признается техзорцистом и, наверняка, получит доступ ко многим полезным для него трудам Ордо Маллеус.



Требуемая профессия: Техножрец

Требуемый ранг: ранг 6 или выше (6000 ОО).

Новый талант: Механодендрит (Техзорцисткий) *(Mechanodendrite Use (Techsorcist))*

Техзорцист может переделать один из своих механодендритов, так чтобы тот мог помогать своему хозяину в исполнении его обязанностей. Такой механодендрит имеет специальные электронные обереги, установленные для того, чтобы сопротивляться воздействию порченых машинных духов, кишащих в затронутых Хаосом механизмах. Также он служит вместилищем для маленького блока памяти для хранения запретных документов, который может автоматически стереть все содержимое при отсоединении механодендрита или смерти носителя. Используя этот механодендрит, техножрец получает бонус +10 к тестам умения *«Запретное знание (Техноересь)»* и бонус +10 ко всем тестам *«Технологии»,* когда имеет дело с порчеными машинными духами.

Улучшения техзорциста

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Адептус Механикус)	200	Умение	-
Запретное знание (Археотех)+10	200	Умение	Запретное знание (Артеотех)
Запретное знание (Ордо Маллеус)	200	Умение	-
Запретное знание (Техноересь)	100	Умение	-
Запретное знание (Техноересь)+10	200	Умение	Запретное знание (Техноересь)
Обыденное знание (Империум)+10	100	Умение	Обыденное знание (Империум)
Обыденное знание (Имперское кредо)+10	100	Умение	Обыденное знание (Имперское Кредо)
Автосангвина	100	Талант	-
Бесстрашие	200	Талант	
Броня презрения	100	Талант	Сила Воли 40
Крепкое телосложение	100	Талант	-
Мехадендрит (Техзорцисткий)	100	Талант	Техножрец
Независимое прицеливание	200	Талант	Дальний бой 40
Неистовый натиск	200	Талант	Ближний бой 35

Коммуникационная суб-литания 4-0-4

Технодьякон Стачи, приписан Станками к Ордо Маллеус

M39.Год неизвестен

* * *

Неизвестно, как долго это судно дрейфовало в Варпе. Его поле Геллера работало с сильными перебоями. У меня ещё не было возможности обсудить это с бортовым эксплоратором, в чьи обязанности входит забота о нуждах корабля. Нам приходилось несколько раз выходить в реальный мир просто для того, чтобы подготовиться к дальнейшему путешествию.

Взаимодействие с главным когитатором «Последнего рейса» привело меня к неожиданному открытию. На семнадцатой станции перераспределения воздуха был установлен субкогитатор. Он не вписывался в систему, и потому я поручил Ги осторожно выяснить, кто мог, не обладая познаниями эксплоратора, установить там этот механизм и поддерживать его работу.

Как я и предполагал, в субкогитаторе обитал машинный дух, чье имя я не решаюсь доверить этому сообщению. Стоило эксплоратору подсоединить электропривой к этому устройству, как его жизненные показатели упали почти до нуля, цикл подошёл к восьмидесяти семи, а его системы атаковал мусорный код. Меня от такой же участи спасли лишь обереги, начертанные на моём привое. Этот машинный дух и был источником помех в работе поля Геллера. Он начал перенаправлять энергию, пытаясь создать непрекращающийся резонанс в системах верхней палубы гидропониума. Надеюсь, инквизитор Окт Енох сможет понять, какие намерения были у этого духа – я рискну предположить попытку переноса материи через Варп. Я очистил субкогитатор и привел в чувство эксплоратора, сообщение от которого вы получите в скором времени.

Теомант

«Хотя Человечество стоит на грани своего великого апофеоза, помните о предвестниках перемен. Там, где вы ищете чистых и сильных, они заставят вас отыскать лишь осквернённых и слабых. Они не дадут вам найти того псайкера, одного из тысячи, что будет достаточно силён, чтобы противостоять опасностям Варпа и которому будет позволено жить»

- «Наставления о долге охотника на ведьм»,
инквизитор Малих (запрещена с М36)

Искусство теомантии уходит своими корнями в распространённую на диких мирах Каликсиды практику гадания. В древности для предсказаний использовали птичьи внутренности или кости, с помощью которых люди надеялись заглянуть в будущее. Однако с распространением влияния Экклезиархии в ходе Голгеннова крестового похода подобная метода прорицания была объявлена еретической, а на применяющих её началась охота. В конце концов, на смену древнему искусству гадания пришло чтение раскладов императорского таро.

Коллегия Экстерминатус, в свою очередь, начала подготовку псайкеров-прорицателей в помощь инквизиторам. Этих предсказателей будущего учили работать с Друзовым императорским таро, что включало в себя, среди прочих, такие арканы как «Разрушенный мир», «Чаша», «Звезда-Тиран». Хотя в каликсидской Схоластике Псайкана Дивинацио продолжаются дебаты о конкретных значениях этих карт, считается, что «Разрушенный мир» предвещает войну или конец войны, если выпадает перевернутым. «Чаша» может обозначать как жизнь, так и смерть, а иногда просто символизирует всю Каликсиду. «Звезда-Тиран» – карта с самым спорным значением. Многие ученые считают, что в изначальном таро вообще не было такого аркана, однако в современной версии он присутствует.

Многие инквизиторы пользуются услугами теомантов, надеясь заранее узнать о надвигающихся угрозах. Когда Артемид Тот, псайкер, служащий лорду-инквизитору Кайдену, пытался с помощью прорицаний определить исход Тренчского восстания, он получил семь предзнаменований, отчего почти полгода находился в кататонии. Придя в себя, он поговорил о чем-то с инквизитором Кайденом. Никому не известно, что он сказал своему господину, но вскоре после этого ячейка самых доверенных аколитов Кайдена была немедленно отправлена на поиски юстициара Малиганта, чтобы просить его помощи на Культе.

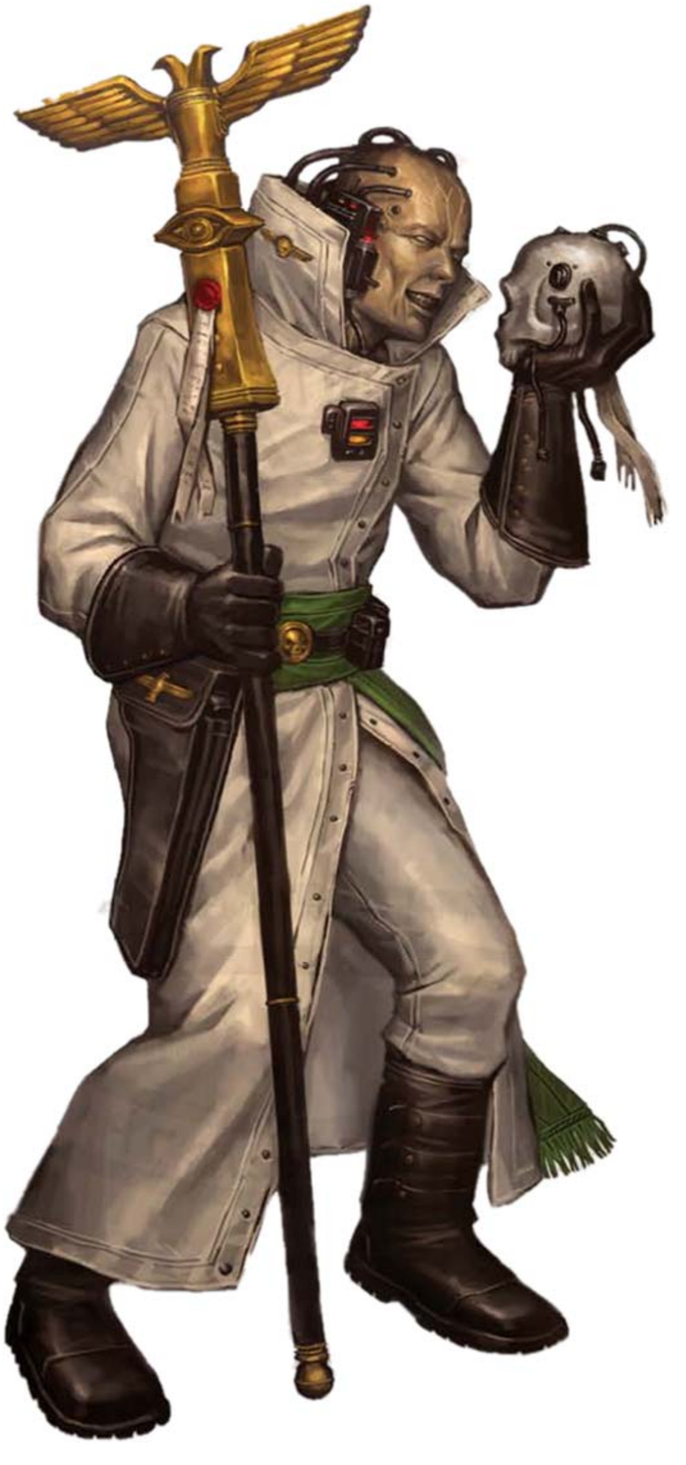
Императорское таро само по себе тайна. Никто не может сказать, что оно в действительности такое. Находились даже люди, которые утверждали, что это не более чем шарлатанство. Но если это действительно так, то частота оказавшимися верными прогнозов – настоящая статистическая аномалия.

Способности теомантов к предсказаниям столь велики, что некоторые церковники считают их еретическими, а их применение – недопустимым. Особо фанатичные заходят так далеко, что нанимают убийц, чтобы расправиться с неугодным теомантом.

Новый талант: «Императорское таро»

(The Emperor's Tarot)

Один раз за игровую встречу, псайкер может провести гадание на таро. Это требует сотворения психосилы с *порогом* 12. В случае успеха, персонаж получает правдивую информацию о ситуации, видит фрагменты прошлого и будущего. Персонаж может бросить один (подходящий к обстановке) тест *«Обыденного»*, *«Учёного»* или *«Запретного знания»*, даже если он не владеет таким умением. Если используемое умение у псайкера уже есть, он может перебросить этот тест в случае провала. Кроме того, персонаж, в ходе свой работы с таро, получает видения будущего (по решению ведущего).



Становление теоманта

В большинстве своем, теоманты – это выходцы из рядов Схоластика Псайкана Дивинацио. Используя способности, полученные при санкционировании и навыки, которым он научился в Инквизиции, теомант становится грозным оружием в арсенале каликсидского Ордо Маллеус. Кроме того, он способен использовать свои прорицательские способности для того, чтобы сражаться эффективнее, и может делать это куда более гибко, нежели обычный имперский псайкер. Теомант умеет прозревать будущее и указывать верный путь своему господину.

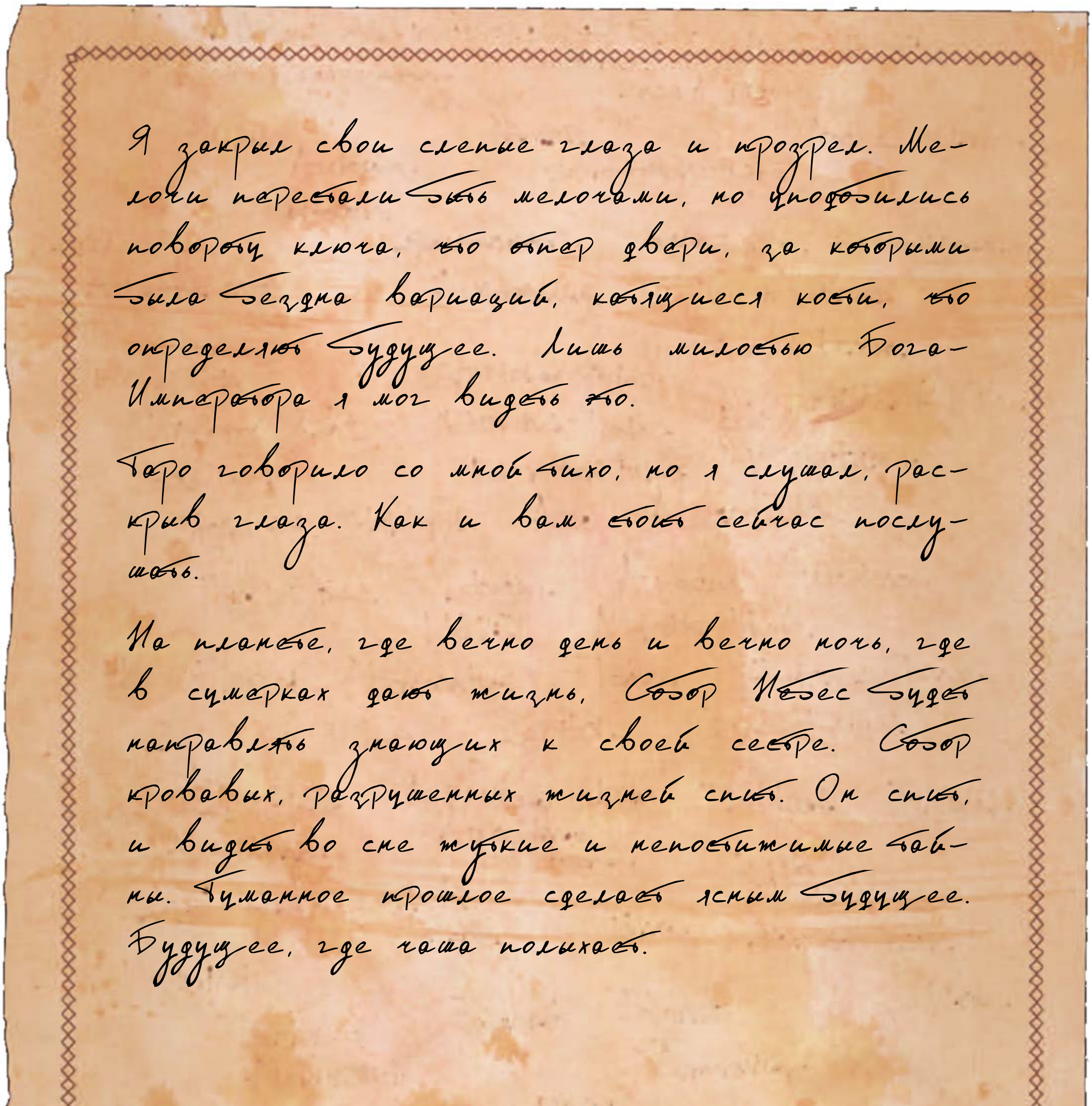
Требуемая профессия: Имперский псайкер

Требуемый ранг: ранг 4 или выше (2000 ОО).

Другие требования: хотя бы одна психосила из дисциплины «Прорицания» (что очень странно, так как брать психосилы из дисциплин можно только с 4-го ранга, теомантом нам предлагают заменить как раз четвертый ранг).

Улучшения теоманта

Название	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Псайкеры)+10	100	Умение	Запретное знание (Псайкеры)
Логика	100	Умение	-
Медика	100	Умение	-
Обман	100	Умение	-
Поиск	100	Умение	-
Поиск+10	100	Умение	Поиск
Психическое чутьё+10	100	Умение	Психическое чутьё
Психическое чутьё+20	200	Умение	Психическое чутьё+10
Дальновидность	200	Талант	Интеллект 30
Императорское таро	200	Талант	-
Колодец силы	200	Талант	Пси-рейтинг 2
Пси-рейтинг 3	200	Талант	Пси-рейтинг 2
Психосила (Гороскоп)	200	Талант	-
Углубленное изучение (Прорицания)	200	Талант	Пси-рейтинг 3



Я закрыл свои слепые глаза и прозрел. Мелочи перестали быть мелочами, но уподобились повороту ключа, что отпер двери, за которыми была бездна вариаций, катящиеся кости, что определяют будущее. Лишь милостью Бога-Императора я мог видеть то.

Таро говорило со мной тихо, но я слушал, раскрыв глаза. Как и вам стоит сейчас послушать.

На планете, где вечно день и вечно ночь, где в сумерках дают жизнь, Собор Небес будет направлять знающих к своей сестре. Собор кровавых, разрушенных жизней спит. Он спит, и видит во сне жуткие и непостижимые тайны. Туманное прошлое сделает ясным будущее. Будущее, где чаша полыхает.

Директивы ячеек Ордо Маллеус

«Ваши деяния уже известны в Трезубце. Инквизитор Окт Енох видел доказательства вашей вины, хартия Экстремис уже подписана, и ваше наказание свершится сейчас»

- сестра Одра – инквизитору Лейфу

Директивы ячеек отражают общие для группы способности, полученные в результате особой подготовки или применения специальных доктрин. Как и альтернативные ранги, *директивы* дают персонажам дополнительные возможности получать таланты и умения, которые в иных условиях, были бы им недоступны. Но в отличие от альтернативных рангов, *директивы* действуют сразу на всех членов группы. Каждый член группы обязан выплатить *стоимость вступления* (в ОО), а группа в целом должна соответствовать предъявляемым требованиям (см. описание *директив*). Если условия вступления соблюдены, все аколиты получают особую способность и доступ к таблице улучшений ячейки.

Таблица улучшений ячейки не заменяет какой-либо ранг персонажа, она применяется вместе с ним, давая аколиту дополнительные возможности развития. Персонаж может покупать улучшения из таблицы, предоставляемой *директивой,* когда угодно. Если к группе аколитов, использующих *директиву*, присоединяется новый персонаж, он должен просто выплатить *стоимость вступления*.

Использование директив ячеек

Группа игроков может совместно выбрать одну из директив для своей ячейки, получив на это разрешение ведущего. Директива применяется сразу ко всем аколитам группы, и игрокам стоит хорошо подумать над подобным решением. После выбора директивы, каждый член ячейки должен заплатить количество ОО, указанное в графе «Стоимость вступления». С этого мига все члены ячейки получают специальную способность и доступ к таблице улучшений ячейки (см. ниже). Если к ячейке присоединяется новый персонаж, он должен получить согласие остальных. Если оно будет дано (и, возможно, пройдены соответствующие обряды), новичок может выплатить стоимость вступления, после чего получит доступ к особой способности ячейки и её таблице улучшений.

Формат директив

Каждая *директива* состоит из следующих элементов.

Название

Каждая *директива* имеет название. Как правило, оно используется инквизиторами и отражает цель данной ячейки.

Описание

Здесь указана цель этой ячейки. Это может подсказать ведущему и игрокам, как персонажи должны выглядеть и действовать.

Стоимость вступления

Здесь указывается количество *очков опыта*, которые должен заплатить каждый член группы, чтобы присоединится к ячейке. Ведущий может снизить или упразднить *стоимость вступления*, если *директива* соответствует теме кампании.

Требования

Здесь перечислены требования, которым обязательно должна удовлетворять ячейка. Если по каким-либо причинам ячейка перестала им соответствовать, все её члены лишаются возможности покупать улучшения из таблицы улучшений своей ячейки до тех пор, пока ячейка не будет снова удовлетворять требованиям.

Специальная способность

Каждый аколит получает эту способность, как только становится членом ячейки.

Таблица улучшений

Здесь приведена связанная с ячейкой таблица улучшений для персонажей. Члены ячейки могут покупать из неё улучшения так же, как если бы это была таблица улучшений их профессии. Благодаря этой таблице аколиты смогут получить те улучшения, что не предусмотрены их профессией или получить доступные раньше или дешевле.

Другие варианты директив описаны в дополнениях **«Книга правосудия»** и **«Кровь мучеников»**.

Исполнители хартии Экстремис

Члены каликсидского Ордо Маллеус, на которых возложена почётная обязанность выслеживать инквизиторов-отступников, как правило, очень тщательно отбирают своих аколитов. Пригодными сопровождать господина в ходе такого расследования признают лишь тех, что явно продемонстрировали устойчивость к влиянию врага. Для таких инквизиторов в порядке вещей формировать специальную ячейку аколитов, долг которой – разыскивать тех, кто не хочет быть найденным.

Стоимость вступления: 100 ОО.

Требования: в ячейке аколитов должен быть хотя бы один Убийца. Все члены команды должны иметь, по меньшей мере, ранг 5, поскольку только достаточно опытные слуги могут сопровождать своего господина на подобном задании.

Ищейки: все члены группы получают умение *«Слежка»*, поскольку им постоянно приходится заниматься выслеживанием своих целей.

Поисковая команда Реликвария

Назначенные Воинствующим Схолариатом кураторы Реликвария немало заинтересованы в сборе всех необычных артефактов. Этим часто пользуются инквизиторы, по чьим прошениям Реликварий создает ударные группы для поиска утерянного артефакта или даже необычного ксеноустройства. Такая команда может работать на одного инквизитора долгое время, а может переподчиняться нескольким, одному за другим. Аколиты, служащие в Реликварии могли бы поведать много интересных и захватывающих историй – если бы это было им позволено.

Стоимость вступления: 100 ОО.

Требования: команда аколитов должна включать хотя бы одного обладателя альтернативного ранга «Агент Реликвария 26» или получать приказы от NPC, состоящего на службе в Реликварии.

Встречали и не такое: люди, служащие в Реликварии 26, зачастую видят то, что не должны видеть. Каждый аколит может выбрать себе одно умение из группы *«Учёного»* или *«Запретного знания»*.

Улучшения исполнителей хартии Экстремис

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Ересь)	200	Умение	-
Запретное знание (Инквизиция)	300	Умение	-
Маскировка	100	Умение	-
Сбор информации	100	Умение	-
Скрытность	100	Умение	-
Скрытность+10	200	Умение	Скрытность
Слежка+10	200	Умение	Слежка
Сопротивляемость (Психосилы)	100	Умение	-
Учёное знание (Правосудие)	100	Умение	-
Ментальная крепость	500	Талант	Сила воли 50, Могучий разум
Меткий выстрел	300	Талант	Дальний бой 30
Могучий разум	300	Талант	Сила воли 40, Сопротивление (Психосилы)
Одарённый (Слежка)	200	Талант	-
Равный (Инквизиция)	200	Талант	-
Хорошая репутация (Инквизиция)	500	Талант	Товарищество 50, Равный (Инквизиция)

Улучшения поисковой команды Реликвария

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бартер	100	Умение	-
Бдительность	100	Умение	-
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Безопасность	200	Умение	-
Оценка	100	Умение	-
Ремесло (Любое)	200	Умение	-
Уклонение	200	Умение	-
Шифры (Аколиты)	100	Умение	-
Скрытая полость	300	Талант	-
Экзотическое оружие (Любое)	300	Талант	-

«Грегор Эйзенхорн, во имя верности Богу-Императору, нашему бессмертному повелителю, во имя благодати Золотого трона и во имя Ордо Маллеус и Инквизиции, я нарекаю тебя Diabolis, и подписываю эту хартию, дабы тебе воздалось за все твои преступления. Да свершиться имперское правосудие. Император защищает»

- великий магистр Озма из Геликанских Ордосов

Экзегеты Схолариата

Знамения, предрекающие вторжения демонов – объект пристального интереса Ордо Маллеус. Постижение таких пророчеств и предотвращение сулимых ими событий – дела столь же трудные, как розыск самих пророчеств. Экзегеты – это аколиты, занимающиеся сбором таких предсказаний из фрагментов, разбросанных по всей Каликсиде. Воинствующий Схолариат использует таких толкователей, учёных, историков и знатоков легенд и считает их очень ценным ресурсом.

Стоимость вступления: 100 ОО.

Требования: ячейка должны включать в себя хотя бы одного Адепта с умением *«Учёное знание (Легенды)»*.

Чтецы: среди экзегетов даже аколиты самого варварского склада ума умеют работать с отрывками старых текстов или странными еретическими формулировками. Все члены ячейки считают *«Грамотность» базовым* умением и получают талант *«Одарённый (Грамотность)»*.

Ячейка аколитов Ордо Маллеус

Каждый из Святых Ордосов обладает собственной специализацией и преследует свои цели. Инквизиторы и аколиты Ордо Маллеус, что сражаются с демонами, как правило, обладают уникальными навыками, позволяющими им, действуя сообща, справится с любыми ужасами. Слуги, продемонстрировавшие свою полезность, зачастую проходят дополнительные тренировки, вид и форма которых продиктованы предпочтениями инквизитора, хотя многие ячейки аколитов Ордо Маллеус имеют ряд общих черт.

Стоимость вступления: 200 ОО.

Требования: ячейка должна находиться на службе у инквизитора Ордо Маллеус, что готов организовать для них соответствующие тренировки.

Обработка в Ордо Маллеус: все члены ячейки получают талант *«Обработка в Ордо Маллеус»* (см. стр. 33).

Улучшения экзегетов Схолариата

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Грамотность	100	Умение	-
Маскировка	200	Умение	-
Обольщение	100	Умение	-
Сбор информации	200	Умение	-
Учёное знание (Любое)	200	Умение	-
Шифры (Оккультные)	100	Умение	-
Шифры (Оккультные)+10	200	Умение	Шифры (Оккультные)
Неприметательный	200	Талант	-
Равный (Учёные)	200	Талант	-

Улучшения аколитов Ордо Маллеус

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность	100	Умение	-
Допрос	200	Умение	-
Запретное знание (Варп)	200	Умение	-
Запретное знание (Демонология)	200	Умение	-
Запретное знание (Демонология)+10	300	Умение	Запретное знание (Демонология)
Логика	200	Умение	-
Тайный язык (Аколиты)	100	Умение	-
Шифры (Аколиты)	100	Умение	-
Ненависть (Демоны)	300	Талант	-
Оружие ближнего боя (Силовое)	300	Талант	-
Химическое оскопление	100	Талант	-

Новый талант: «В самое пекло» *(Into the Breach)*

Аколиты могут полагаться на узы верности, выкованные в огне противостояния с самыми страшными врагами, что мог бросить против них Варп. Сталкиваясь с *демоническим* врагом, обладающим особенностью *«Страх»*, аколит считает его уровень *страха* меньшим на единицу (до минимума в 1), если самого аколита сопровождают не меньше двух других аколитов, обладающих этим же талантом.

Примечание переводчика: этот талант выдаётся персонажам в качестве награды в одном из официальных приключений, поэтому он отсутствует с таблицах улучшений и не имеет цены. Тем не менее, я решил вставить его здесь, чтобы ведущий мог использовать его в качестве *элитного улучшения*.

> «Смерть приговорённого еретика – это не конец нашей работы, а лишь начало. Еретика можно найти, еретика можно убить – но перед этим он может посеять десять тысяч семян на плодородную почву человеческой слабости, что пустят побеги, дабы задушить будущее»
>
> - лорд-инквизитор Кайден, «Панегирики», т. VI

III

MALLEUS ARMOURY

RANGED & MELEE WEAPONS

•

ARMOUR

•

FORCE FIELDS

•

GEAR, TOOLS, DRUGS & AMMUNITION

•

ANNOINTED WEAPONS

Глава III

Арсенал Маллеус

«Полагайся на Императора, но не забывай и о своем клинке»

- инквизитор Ателл Фракиец

Когда рушится грань между царством Хаоса и миром смертных, когда нечестивые твари попирают владения Бога-Императора, когда реки краснеют от крови, и неисчислимые бедствия терзают невинных – в самый тёмный час, когда все надежды уже потеряны, на защиту человечества встают инквизиторы и Серые Рыцари.

В скрытых под землёй тайных хранилищах Трезубца хранится оружие огромной мощи – зримое воплощение гнева Бога-Императора, что завещал своим верным слугам очищать его владения от зла.

Дистанционное оружие

«Повернуть оружие врага против него самого – это очень опасно для души… и так приятно для глаз»

- инквизитор Хэвлок Бранстед

Порча – постоянная угроза в сражении с демонами. Один из лучших способов защититься от неё – вести бой с большой дистанции, на которой чудовище не сможет дотянуться ни до тела, ни до души своего противника.

Новое свойство оружия: «Разящее»

(Felling)

Это оружие способно поразить даже самого крепкого врага. При подсчёте урона, нанесённого этим оружием, множитель *«Сверхъестественной Выносливости»* врага уменьшается на число, равное показателю этого свойства. Например, *«Разящее (1)»* игнорирует *«Сверхъестественную Выносливость (×2)»*, а *«Сверхъестественную Выносливость (×3)»* превращает в *«Сверхъестественную Выносливость (×2)»*.

Новое свойство оружия: «Освящённое»

(Santified)

Весь урон, наносимый *освящённым* оружием, считается святым, что оказывает соответствующий эффект на демонов и созданий Варпа.

Новое свойство оружия: «Шквальное»

(Storm)

Оружие со свойством *«Шквальное»* удваивает количество попаданий по врагу. Каждая ступень успеха (при стрельбе *длинной очередью*) или каждые две ступени успеха (при ведении *беглого огня*) наносят не одно дополнительное попадание, а два. Кроме того, оружие со свойством *«Шквальное»*, потребляет боеприпасы вдвое быстрее (например, *шквальное* оружие с режимом огня 1/2/-, ведя *беглый огонь,* оружие тратит не 2, а 4 патрона).

Бараспайнский потайной пистолет

Потайные пистолеты – хороший выбор для человека, которому нужно оружие скрытного ношения, но нет возможности достать наперстный лазер. В собранном состоянии такой пистолет выглядит как небольшой цилиндр с поперечной рукоятью. Стрелок обычно держит его так что ствол торчит между пальцами, а для выстрела достаточно сжать кулак. Потайное оружие ведёт огонь только одиночными, но всё равно остается опасным для своего владельца – в спешке можно ненароком отстрелить себе палец. Подобные пистолеты, распространенные по всему сектору, появились на мире-улье Бараспайн, где искусство их создания и применения развилось настолько, что открытое ношение оружия стало считаться дурным тоном.

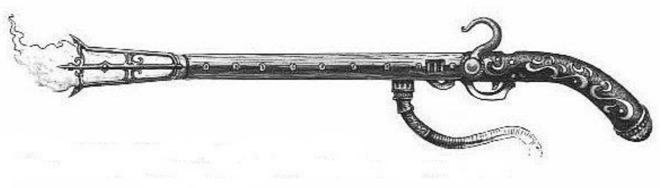
Бараспайнский потайной пистолет сложно обнаружить и легко разобрать на детали, что для непосвященного выглядят как обычные инструменты или даже ювелирные украшения. Для того, чтобы собрать или разобрать потайной пистолет, требуется **простой (+10) тест *«Технологии»***. Все попытки обнаружить разобранный потайной пистолет и опознать в нём оружие получают штраф -20. Результат 94-00 в тесте Дальнего боя означает, что персонаж попал сам в себя – стрелок считается получившим попадание из этого оружия в *руку*. Эта атака имеет одну ступень успеха.

Преобразующий луч

Даже среди высших чинов Инквизиции нечасто можно встретить обладателя такого редкого и смертоносного образчика археотеха. Это устройство способно аннигилировать людей, технику и всё, до чего дотронется луч, успевший набрать достаточную силу.

При стрельбе это оружие испускает поток бомбардируемых нейтронами частиц, провоцирующих цепную реакцию, что превращает атомы материи в энергию и формирует пылающий луч, несущийся к цели. Эта реакция не останавливается, и чем большее расстояние должен будет преодолеть луч, тем большее количество молекул воздуха он преобразует в энергию, которая при попадании в цель высвободится, вызвав смертоносный взрыв.

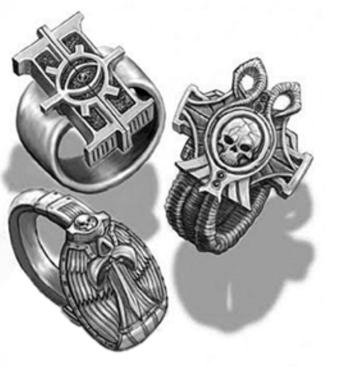
Преобразующий луч тем сильнее, чем большее расстояние он преодолел перед тем, как поразить врага. На дистанции до пятнадцати метров, луч наносит 1к10+9 единиц урона с бронебойностью 2. На дистанции, большей чем пятнадцать метров, но меньшей чем *близкая*, луч наносит 3к10+9 единиц урона с бронебойностью 8 и свойством *«Разящее (1)»*. На дистанции, большей чем *близкая*, луч наносит 6к10+12 единиц урона с бронебойностью 14 и свойствами *«Разящее (2)»* и *«Взрыв (2)»*.



Инферно-пистолет инквизитора Малиха

Ручная работа мастера-артефактора Эрнста Хеклера, М38

Наперстный лазер



Наперстные лазеры – это высоко ценимое многими аколитами и агентами Трона миниатюрное стрелковое оружие, как правило, выполненное в виде кольца или встроенное в кулон или ожерелье. Немало врагов совершали ошибку, принимая подобные образчики археотеха за обычные побрякушки – но это заблуждение длилось лишь до того момента, когда наперстное оружие демонстрировало огневую мощь, сравнимую с полноценным пистолетом. Наперстное оружие может выстрелить только один раз. Его перезарядка – длительный и сложный процесс. Персонаж может носить по одному наперстному оружию на каждом пальце (исключая большие), и может стрелять из него, даже если держит что-либо в руках. Наперстное оружие можно использовать в ближнем бою (как пистолет).

Эмпирейские нейромины

Происхождение этих небольших, размером с гранату, устройств окутано тайной. Слухи связывают их появление с одной далекой планетой-призраком. При активации они прикрепляются к телу жертвы и посылают разрушительный импульс прямо в её мозг, мгновенно вводя его в кататонию. Эти мины – одноразовые, ибо их энергетическое ядро выгорает через считанные секунды после активации.

Нейромина должна быть прикреплена к врагу (тестом Ближнего боя). При попадании она срабатывает как граната, но действует только на ту цель, к которой прикреплена. Цель должна проходить **тяжёлый (-20) тест Ловкости** каждый раунд. В случае провала она не может предпринимать никаких действий в этом раунде. В случае успеха цель может предпринять одно частичное действие в этом раунде. Мину нельзя отцепить безболезненно – снятие наносит 1к10+5 единиц резаного урона, от которого не спасает броня. Нейромина действует три раунда, после чего приходит в негодность и самостоятельно отцепляется от жертвы.

Адская винтовка

Многие инквизиторы-пуритане не одобряют применение таких винтовок, считая это признаком склонности к радикализму. Однако эффективность последних вне всяких сомнений. Это очень сложное в конструкции и очень древнее на вид оружие использует в качестве боеприпасов невероятно острые осколки материи, возможно – демонической природы. Ни один инквизитор не передал ни одного образчика в руки Механикус, а значит все его возможности, скорее всего, навсегда останутся неизвестны.

Жаломёт

Весьма распространенное в Мальфийском субсекторе, это оружие в ходу у кровников, которым часто бывает необходимо взять жертву живой. Таким выполненным по необычной технологии малокалиберным пистолетам требуется источник питания, что будет передавать специальным боеприпасам электрический заряд. При выстреле пуля, издавая пронзительный вой, летит в цель и поражает её не только своим ударом, но и электричеством. Боеприпасы для этого оружия стоят по 50 тронов за магазин.

Синаптический дезинтегратор

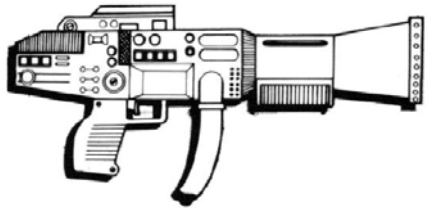
В скоплении Терлайн, находящемся у замыкающей границы Бездны Асирофф, долгое время находится центр холодной торговли. Это дом для множества контрабандистов, беспринципных перекупщиков оружия и вольных торговцев, прибывающих сюда в поисках необычных вещей, что можно выгодно сбыть пресыщенным аристократам Каликсиды. Среди таких вещей встречаются синаптические дезинтеграторы – редко используемое на поле боя, но применяемое ящероподобными терлайнскими хранителями Убежища оружие.

Дезинтеграторы довольно популярны среди работорговцев, гладиаторов и просто любителей причинять боль необычными средствами. Такое оружие стараются сделать внешне неотличимым от обычного имперского лазгана, и лишь разобрав дезинтегратор или увидев его в действии, можно понять его истинную природу. По этой причине, агенты Ордо Маллеус часто используют их, когда не хотят излишне «светиться» при рейде на гнездо очередного культа.

Сипаптический дезинтегратор испускает почти невидимый луч, который сперва вызывает лишь тупую боль в конечностях жертвы. Если стрелок удерживает луч направленным на цель более чем три раунда подряд (что требует успешного теста Дальнего боя каждый раунд, если в течение этого раунда цель передвинулась более чем на пять метров), цель обязана пройти **средний (+0) тест Силы воли**. Провал этого теста вызывает бредовые видения – цель обязана сделать бросок к100 по **таблице 5-8 «Эффекты галлюциногенов»** (стр. 237 в **«Базовой книги правил Dark Heresy и книги инквизитора»**). Если синаптический дезинтегратор был направлен на цель ещё три раунда и цель снова провалила тест Силы воли, эффект усиливается и цель получает штраф -20 на все тесты, требующие концентрации на 1к5 минут после воздействия дезинтегратора.

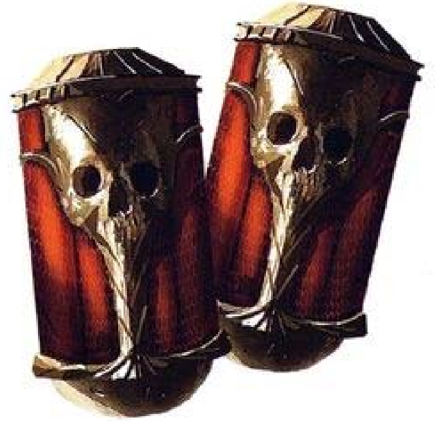
Синаптический дезинтегратор зачастую выглядит как обычный лазган, но требует питания специальными батареями – они стоят по 200 тронов, но их можно перезаряжать как обычные батареи для лазганов.

Тяжёлая паутинная пушка образца «Тираник»



Это оружие, используемое, в основном, работорговцами с Периферии, по слухам, производится в каком-то потайном уголке пространства Коронус. Некоторые инквизиторы применяют такие паутинные пушки для ловли крупных мутантов или целых групп культистов для допроса. Изредка «Тираники» применяют отряды Адептус Арбитрес при подавлении бунтов на Синтилле. Это оружие – увеличенная версия обычной паутинной пушки, требующая заплечного или закрепляемого на технике ранца с боеприпасами. Тяжелая паутинная пушка выстреливает множество липких, подобных паутине, нитей из почти неразрушимого материала, которые мгновенно опутывают цель и сжимаются, ещё больше ограничивая подвижность противника, если он пытается вырваться. В дополнение к обычным эффектам *опутывающего* оружия, всякий раз, когда персонаж, обездвиженный этим оружием, проваливает тест Силы или Ловкости при попытке освободиться, он получает накопительный штраф -10 на дальнейшие тесты *«Побега»*. Когда этот штраф достигает -30, персонаж будет получать 1к5+1 единиц урона за каждый проваленный тест. Паутина высыхает и осыпается сама собой через 2к5 часов.

Антипсайкерские гранаты



Такие гранаты – бич всех псайкеров. Это чрезвычайно редкое оружие – как правило, лишь самые преданные служители Империума могут надеяться заполучить его. Производимые исключительно на Святой Терре, такие гранаты содержат частицы пыли, заряженные отрицательной энергией. Технология изготовления остается тайной для всех, кроме высших чинов Империума, а утрата такого оружия на поле боя или кража могут привести к разворачиванию целых полков Имперской Гвардии единственно для того, чтобы убедиться, что это оно не попадёт в руки ксеносов или еретиков.

Любой псайкер, находящийся в радиусе взрыва такой гранаты, или вошедший в оставленное взрывом облако пыли до того, как оно рассеется, обязан преуспеть в **очень тяжёлом (-30) тесте Силы воли** или потерять одну единицу пси-рейтинга за каждую ступень провала. Потерянный таким образом пси-рейтинг восстанавливается по одной единице каждые шесть часов. Кроме того, псайкер, потерявший две или более единицы пси-рейтинга, автоматически вызывает *психический феномен* всякий раз, когда пытается творить психосилу в течение 10-(Бонус Силы воли) раундов после поражения такой гранатой. Пыль, содержащаяся внутри гранаты, остается на месте взрыва в течение пяти раундов. Любые попытки сотворить психосилу в месте взрыва до тех пор, пока пыль не рассеется, автоматически проваливаются.

Пример:

Родригес поразил антипсайкерской гранатой Марко Эдрантеса, псайкера-преступника. Броня Марко спасла его от взрыва, но он всё ещё должен пройти ***очень тяжёлый (-30) тест Силы воли****. Его Сила воли – 62, и он выбрасывает 57, проваливая тест на две ступени. Пси-рейтинг Марко падает на 2. Через шесть часов одна единица пси-рейтинга вернётся, а через двенадцать он полностью восстановится. Если учесть, что всё это время Марко пытался контролировать призрака Варпа, теперь у них с Родригесом есть общая проблема.*

Психопаралитические гранаты

Нервнопаралитический газ, которым начинены эти гранаты, настолько психореактивен, что даже без попадания в лёгкие способен вызвать галлюцинации или нервные расстройства. От него не спасают даже герметичные костюмы. Каждый, находящийся в радиусе взрыва гранаты, обязан преуспеть в **тяжёлом (-20) тесте Силы воли** или сделать бросок к100 по **таблице 5-8 «Эффекты галлюциногенов»** (см. стр. 237 **«Базовой книги правил Dark Heresy и книги инквизитора»**), прибавляя +5 к выпавшему результату за каждую ступень провала в тесте Силы воли.

Радиационные гранаты

Внутри таких гранат содержаться радиоактивные частицы, которые при детонации создают кратковременную вспышку губительного излучения, поражающую только тех, кто находился в радиусе взрыва.

Кроме урона, полученного от взрыва рад-гранаты, жертва обязана преуспеть в **тяжёлом (-20) тесте Выносливости** или получить 2к10 единиц урона Выносливости.

Таблица 3-1 «Дистанционное оружие»

Название	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер.	Свойства	Вес	Цена	Доступность
Лазерное оружие											
Наперстный лазер	Пистолет	4	1/-/-	1к10+3 Э	7	1	†	Надёжное	0,1 кг	9000	Уникальный
Синаптический дезинтегратор	Основное	40	1/-/-	†	0	10	2 ПД	-	5 кг	3500	Очень редкий
Стаб-оружие											
Потайной пистолет	Пистолет	5	1/-/-	1к10 Р	0	2	ПД	-	0,5 кг	150	Редкий
Адская винтовка	Основное	300	1/-/-	2к10+4 Р	7	-	-	Разящее (2)	10 кг	-	Уникальная
Жаломёт	Пистолет	30	1/2/-	1к10 Р	0	5	ПД	Шоковое	1,5 кг	350	Распространённый
Экзотическое оружие											
Преобразующий луч	Тяжёлое	100	1/-/-	†	†	4	2 ПД	-	85 кг	-	Уникальный
Нейромины	Экзотич.	БС×3	1/-/-	†	0	1	Нет	-	1 кг	500	Очень редкие
«Тираник»	Тяжёлое	75	1/-/-	†	0	1	2 ПД	Взрыв (2), Опутывающее	12 кг	2500	Редкая

† См. описание

Таблица 3-1 «Дистанционное оружие» (Продолжение)

Название	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Свойства	Вес	Цена	Доступность
Гранаты									
Антипсайкерские	Метательное	БС×3	1/-/-	1к10 В †	0	Взрыв (3)	1 кг	5000	Очень редкая
Психопалалитические	Метательное	БС×3	1/-/-	†	†	Взрыв (3)	1 кг	500	Редкая
Радиационные	Метательное	БС×3	1/-/-	1к10 Э	0	Взрыв (2)	1 кг	500	Редкая

† См. описание

Рукопашное оружие

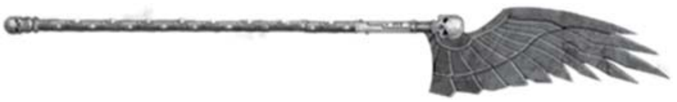
«Я видел, как людей рвали когтями чудовища, столь отвратительные, что они не имеют права существовать в этом мире. Я видел, как моего господина разрубило надвое ударом клинка, что сделали из звериного клыка. Я видел, как «Химера» перевернулась от одного удара молотом. Не слушай тех молокососов, что говорят, будто моя алебарда – давно устаревшая игрушка»

- Старик Ралло, ветеран Хэшского инцидента

Клинки и молоты – не только оружие, что может служить против демонов, но и могущественный символ веры в Бога-Императора.

Чёрное крыло

В пространстве Коронус есть астероиды, где над морями жидкой магмы возвышаются отвесные чёрные скалы. Камень, из которого они состоят, напоминает обсидиан, но он прочнее стали и почти не поддается дроблению. Однако несколько грамотно размещенных подрывных зарядов могут создать трещину в такой скале и выбить из неё несколько тонких осколков с бритвенной остроты гранями, формой напоминающих крылья какой-то большой чёрной птицы. Прикрепив их к подходящему древку можно получить алебарду несравненной скорости и элегантности, отлично сбалансированную, как для нападения, так и для обороны.



Гравитационная булава

Отчаянные времена требуют отчаянных мер – по-видимому, этим и объясняется популярность гравитационных булав как оружия ближнего боя. Они были созданы на Станке Хадд для шахтёров, которым требовался инструмент, что мог бы использоваться в невесомости астероидных шахт. Такая булава – это, фактически, взрыв на палке. Внешняя оболочка ударной части представляет собой защитную клетку для фрагмента древней гравитационной пластины, что, при достаточно сильном ударе активируется и создаёт небольшое, но сокрушительное гравитационное поле. К сожалению, булава не различает своих и чужих, и немало излишне ретивых аколитов погибли, пытаясь использовать такое оружие в ограниченном пространстве. Длина древка булавы – полтора метра, что, при правильном применении оставляет владельца вне радиуса взрыва. Результат 94-00 в тесте Ближнего боя означает, что владелец булавы оказался в радиусе поражения и сам получает урон, равный обычному урону от этого оружия.

Нуль-жезл

Эти загадочные обсидиановые жезлы сверкают разрядами опасной для порождений Варпа энергии, губительной для псайкеров и воплотившихся демонов. Нуль-жезл источает силовое поле, а также оказывает дополнительные эффекты на демонов и псайкеров.

Все психосилы, применяемые в зоне действия нуль-жезла имеют 70%-й шанс провала. Проверка шанса на провал делается до бросков на *психические феномены* – если нуль-жезл смог заблокировать применение психосилы, никакого *феномена* возникнуть не может. Если псайкер проведёт в зоне действия посоха десять раундов подряд, он должен преуспеть в **среднем (+0) тесте Силы воли** или получить одно *очко безумия*.

Кинжальные наручи

В вихре и безумии боя даже самый опытный воин может погибнуть из-за секундного промедления. Немало смертельных ударов было нанесено в те мгновения, что противник тратил, бросая пистолет, выхватывая меч. Кинжальные наручи – попытка решить эту проблему. Каждый из них представляет собой несколько изогнутых клинков, закреплённых на жёстком металлическом наруче, что позволяет владельцу наносить чувствительные удары в рукопашной, не выпуская из рук стрелковое оружие. Носящий такие наручи может атаковать в ближнем бою при помощи этих наручей даже если обе его руки заняты.

Двуручный молот

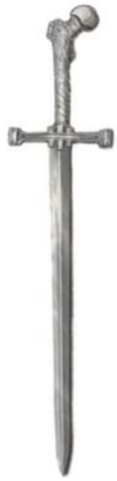
Это знаковое оружие Инквизиции символизирует ту простую мысль, что в мире существует очень немного вещей, неуязвимых перед верой в Императора и тяжёлым куском стали на длинной рукояти. В высшей степени медленный и громоздкий, этот молот, однако, способен крушить доспехи, ломать кости и повергать врагов наземь. Двуручный молот предоставляет бонус +10 к Ближнему бою при попытках *оглушить* противника. Это оружие необходимо держать двумя руками.

Ртутный клинок

Творение неизвестной ксенорасы, эти широко распространенные среди аристократии Культа дуэльные мечи настолько гибки и стремительны, что в движении напоминают сверкающие в воздухе серебряные полосы, за которыми не уследить человеческому глазу. В бою такие клинки будто бы изгибаются в руках хозяев, нанося врагу почти неотразимые удары. Противник, пытающийся *парировать* удар такого клинка (но не *уклониться* от него) получает штраф -10 на свой тест Ближнего боя.

Меч-реликварий

Такое оружие, хранящее в себе частицы святых мощей, зачастую хоронят вместе с телами усопших праведников и провидцев. Завернутое в погребальный покров, оно покоится на груди у одного из почивших имперских святых, веками ожидая того часа, когда ему предстоит покинуть эти стены и вновь послужить делу защиты Империума. Эти клинки – мечи *высшего качества*, обладающие свойством *«Освящённое»*.



Кадило

Перед тем как отправиться на бой с демоническими ордами, инквизиторы и аколиты Ордо Маллеус часто запасаются священными травяными сборами и специальными жаровнями или кадилами. В бою, эти травы медленно горят или тлеют внутри кадил, испуская облачка сладковатого дыма, что сбивает с толку и дезориентирует демонов. Демоны, находящиеся в десяти метрах от персонажа с кадилом, получают штраф -10 на тесты Ближнего боя и *«Варп-нестабильности»*.

Шоковый посох

Эти посохи, весьма популярные в Воинствующем Схоларианте, способны испускать из набалдашника мощный электрический разряд, и отправить собиравшегося напасть на аколита врага корчиться от боли у него в ногах. Кроме очевидного преимущества, которое это оружие даёт в бою, есть и иное, не менее практичное – многие демоноборцы и инквизиторы находят, что посох очень удобен при долгих и утомительных пеших переходах.

Вне боя это оружие почти невозможно отличить от обычного железного или стального посоха для ходьбы. Все попытки опознать в шоковом посохе оружие получают штраф -20.

Посох истинных имён

Каждый из демонов страшится того, что его истинное имя будет раскрыто. Дабы сыграть на этом, Святые Ордосы создают подобное оружие – посохи, на каждом из которых выгравированы истинные имена девяносто девяти демонов. Каждый удар этим оружием терзает саму сущность демона. Такой посох считается посохом *высшего качества*, имеющим правило *«Освящённое»*.

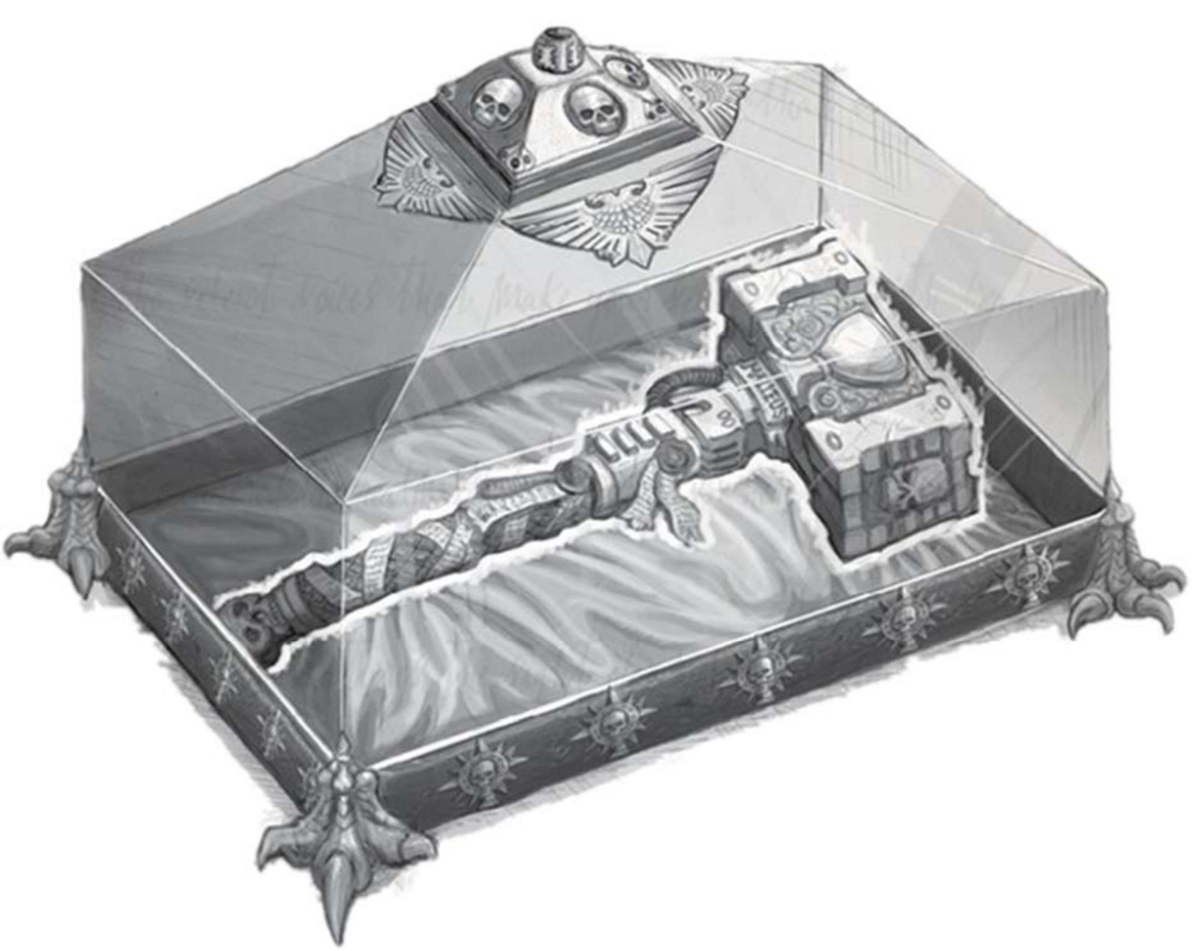
Громовой молот

Родственник знаменитого молота демонов, громовой молот, предназначен для того, чтобы быстро выводить из строя самых опасных врагов, обрушивая на них удары невероятной силы. Только по-настоящему сильный и страшный враг способен выдержать удар громового молота и продолжить сражаться. Это оружие необходимо держать двумя руками.

Громовой молот удваивает бонус Силы владельца при подсчёте нанесённого урона (или увеличивает на единицу множитель *«Сверхъестественной Силы»*).

Таблица 3-2 «Рукопашное оружие»

Название	**Класс**	**Урон**	**ББ**	**Свойства**	**Вес**	**Цена**	**Доступность**
Примитивное							
Чёрное крыло	Рукопашное	1к10+3 Р	4	Сбалансированное	5 кг	500	Редкое
Двуручный молот	Рукопашное	1к10+4 Р	2	Громоздкое	8 кг	70	Распространенное
Кинжальные наручи	Рукопашное	1к10 Р	0	Громоздкое	1 кг	100	Распространенное
Ртутный клинок	Рукопашное	1к10+2 Р	0	Сбалансированное	2 кг	1000	Редкое
Святой меч	Рукопашное	1к10+2 Р	3	Сбалансированное, Освященное	3 кг	3000	Очень редкое
Кадило	Рукопашное	1к10+2 У	0	Гибкое, Освященное	5 кг	3000	Очень редкое
Посох истинных имен	Рукопашное	1к10 У	0	Сбалансированное, Освященное	4 кг	2000	Очень редкое
Силовое							
Нуль-жезл	Рукопашное	1к10+4 У	6	Силовое поле	3 кг	9000	Очень редкое
Громовой молот	Рукопашное	2к10+4 Э	10	Силовое поле, Громоздкое	18 кг	5000	Очень редкое
Шоковое							
Гравитационная булава	Рукопашное	1к10+3 У	4	Громоздкое, Нестабильное, Взрыв (1)	15 кг	200	Скудное
Шоковый посох	Рукопашное	1к10 У	0	Шоковое	4 кг	250	Скудное



Доспехи

«Вера может быть вашим щитом, дьякон, я же предпочту хороший флак-жилет и метр керамита между мной и врагом»

- сержант Трейс Ксосик в ходе обороны Тилийского храма от еретиков из культа Багряных теней.

Лучшая защита – это надёжная защита. Дабы спасти себя от демонов, аколиты могут прибегнуть к весьма широкому спектру, как физических, так и психических мер. Инквизиторы Ордо Маллеус зачастую носят специальные доспехи, а некоторые имеют в своем распоряжении комплекты силовой или даже терминаторской брони.

Железный воротник

Немало верных слуг каликсидской Инквизиции пало, охотясь за культами смерти и разыскивая Комнату убийств. Обычная для отступников практика обезглавливать своих жертв – в качестве предупреждения и угрозы для врагов – привела к тому, что несколько инквизиторов потребовали от своих слуг носить металлические воротники, вроде тех, что используют в конструкции тяжелых доспехов на Странке. Эти ошейники ограничивают подвижность владельца, накладывая штраф -10 на его тесты *«Уклонения»*. Весь критический урон в голову носителя воротника снижается на 2.

Силовая броня Ордо Маллеус

Такая хранящаяся в глубоких подземельях Трезубца, покрытая пентаграмматическими печатями броня – большая редкость, даже в Святых Ордосах и настоящее сокровище для воина, что готовится к схватке с демонами. Инквизитором, доверившим такой доспех одному их своих аколитов, явно движет великое доверие – или великое отчаяние. Обереги, начертанные на броне, губительны для демонов, что попробуют напасть на владельца. Эти печати не всесильны и могут не перенести первого же боя, но служители Ордо Маллеус надеются, что, обладая такой защитой, они смогут ослабить или даже убить демона, пусть и ценой собственной жизни.

Этот доспех всегда *высшего качества* (бонус за *высшее качество* уже включён в профиль). Он похожа на обычную силовую броню, но обладает батареей, позволяющей функционировать в течение недели. Кроме того, этот доспех можно оснастить элементом питания, подобным тому, что используется в силовой броне астартес. В таком случае, на эту броню будут распространяться правила **«Повреждения силовой брони»** (см. стр. 121). В остальном, он аналогичен обычной силовой броне из **«Базовой книги правил Dark Heresy и книги инквизитора»**.

Кроме того, любой демон, ударивший персонажа в таком доспехе в ближнем бою своим *природным* оружием, получает 1к5 единиц урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Терминаторская броня Ордо Маллеус

Тактический дредноутский или терминаторский доспех превращает своего владельца в могучего, но неповоротливого защитника человечества. В Империуме не найти лучшей брони, и облачённый в неё инквизитор – нешуточный противник в бою.

Каждый из комплектов терминаторской брони создается искусным техножрецом для определённого владельца, и каждый имеет своё имя и некоторые особенности – почти черты характера. Позже доспех можно будет приспособить для другого носителя – это долгий процесс, что грозит растянуться на годы, однако изготовление нового терминаторского доспеха займёт десятилетия.

Эта броня предоставляет носителю все преимущества обычной силовой брони с некоторыми дополнениями. Улучшенные приводы и системы стабилизации позволяют владельцу нести *тяжёлое* оружие одной рукой и вести из него огонь. Точно так же терминатор может применять оружие, которые обычно устанавливают только на технику. Также эти системы предоставляют носителю особенность *«Автостабилизация»* и увеличивают бонус к Силе с +20 до +30. Встроенный в доспех сенсориум обеспечивает владельцу все преимущества ауспекса. Кроме того, терминаторская броня сама по себе чрезвычайно крепка и может выдержать даже самый разрушительный обстрел.

Встроенный в правый наплечник излучатель отражающего поля защищает своего владельца, отводя в сторону удары силовых мечей, выстрелы мельт и даже сгустки губительных энергий Варпа. Отражающее поле терминаторской брони считается защитным полем *высшего качества* с *уровнем защиты* 35. В нормальных условиях это поле не может выключиться от *перегрузки*.

Тяжёлый доспех терминатора имеет и свои недостатки. Терминатор получает штраф -20 на тесты Ловкости, не может бегать (передвигаться на дистанцию *бега*) и *уклоняться* от вражеских атак (но может *парировать* их).

При установке оружия на такой доспех используются специальные крепления, а сам процесс перевооружения – это сложный священный ритуал, который может провести лишь достаточно высокопоставленный техножрец, обладающий необходимым оборудованием. При других обстоятельствах смена оружия на доспехе терминатора невозможна.

Кроме того, любой демон, ударивший персонажа в такой броне в ближнем бою своим *природным* оружием, получает 1к5 единиц урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Оружие, совместимое с терминаторской броней

Терминаторский доспех оснащен запястным креплением, предоставляющим особенность *«Автостабилизация»* стрелковому оружию, присоединенному к нему. С терминаторским доспехом Ордо Маллеус можно использовать следующие виды оружия: силовое оружие, силовые кулаки, психосиловое оружие «Немезида», громовые молоты, шквальные болтеры, испепелители, псипушки и комбиоружие всех видов.

Таблица 3-3 «Доспехи Ордо Маллеус»

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Цена	Доступность
Железный воротник	Голова	3	3	20	Распространённое
Силовая броня Ордо Маллеус	ёёё	9	180	25 000	Почти уникальное
Терминаторская броня Ордо Маллеус	Все	12	400	-	Уникальное

Защитные поля

> *«Наконец, слуги мои, когда Демон явится – призовите меня. Я встану рядом с вами, чтобы защитить Империум от опасности Извне, и мы разделим славу этой битвы»*
>
> - инквизитор Астрид Скейн

Несмотря на несомненные преимущества, что даёт защитное снаряжение, отнюдь не всегда агент Трона может носить боевые доспехи. Не говоря уже о том, что существует немало видов оружия, созданного для того, чтобы пробивать даже прочнейшую силовую броню.

Энергетическое поле предоставляют своему владельцу совершенно иной уровень защиты. Оно имеет сразу два преимущества – во-первых, поле способно остановить даже очень сильный удар или чрезвычайно мощный выстрел, а во-вторых, его излучатель, как правило, невелик и его легко спрятать. Однако, каждый из них – драгоценность, которой сотни, если не тысячи, лет. Воссоздание излучателя защитного поля – сложная задача даже для техножрецов. Неудивительно, что такие реликвии имеются только у самых ценных служителей Империума – офицеров Имперской Гвардии, магистров орденов Адептус Астартес и старших членов Святых Ордосов.

Общие правила защитных полей

Персонаж может получать преимущества только от одного поля в один момент времени, независимо от того, сколько у него есть излучателей. Когда персонажа, носящего включённое защитное поле, атакуют, бросьте к100. Если результат равен или меньше *уровню защиты* поля, указанного в **таблице 3-5**, эта атака не наносит никакого урона защищённому полем персонажу (однако может поразить окружающих его людей, например, если оружие имеет свойство *«Взрыв»*).

Кроме того, поле может *перегрузиться*. Сравните результат броска к100, сделанного для того, чтобы избежать атаки с **таблицей 3-4**. Если результат равен указанному там числу или ниже его, защитное поле *перегружается* и не будет работает до тех пор, пока не будет перезаряжено или отремонтировано (для чего требуется **очень тяжёлый (-30) тест *«Технологии»*** или талант *«Светоносный заряд»*).

Защитное поле джокаэро

Этот необычный аналог имперских защитных полей, сконструированный джокаэро, действует подобно огромным излучателям поля Геллера, что укрывают корабли во время путешествий в Варпе. Инквизиторы каликсидского Ордо Маллеус очень ценят эти редкие и практичные устройства за защиту от варп-сущностей, которую они предоставляют.

Это защитное поле работает только против психических атак и психосил всех типов, если их источник находится не ближе пяти метров к носителю поля. Кроме того, любое существо с особенностью *«Демонический»*, получает 1к10 единиц урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости, если пребывает в пределах пяти метров от носителя поля (даже если оно просто проходит мимо, находясь в этом радиусе).

Отражающие наручи

Это маленькое (и зачастую, слабое) поле действует подобно щиту, прикрывая грудь и руки владельца. Немало инквизиторов из Воинствующего Схолариата снабжают такими устройствами своих личных телохранителей, обученных создавать настоящую стену щитов, закрывающую господина. Подобные наручи распространены меньше чем генераторы обычных отражающих полей, но они – хороший и недорогой вариант для аколитов, работающих в опасных условиях.

Отражающие наручи могут спасти только от попаданий в *торс* или *руки*, оставляя *голову* и *ноги* без защиты. Кроме того, они не способны укрыть своего носителя от атак по площади (хотя, по решению ведущего, могут спасать от *«Огненного»* оружия)

Отражающее поле бронтского образца

Подобные защитные поля распространены среди офицеров из полков бронтских длинных ножей. Недавно их начали использовать и в каликсидском Ордо Маллеус, после того как в ходе рутинных проверок, аколиты обнаружили большой склад этих приспособлений.

Для аколитов и агентов Трона, находящихся на службе каликсидского Ордо Маллеус цена такого отражающего поля снижается на 25%, а *доступность* меняется на *редкую*.

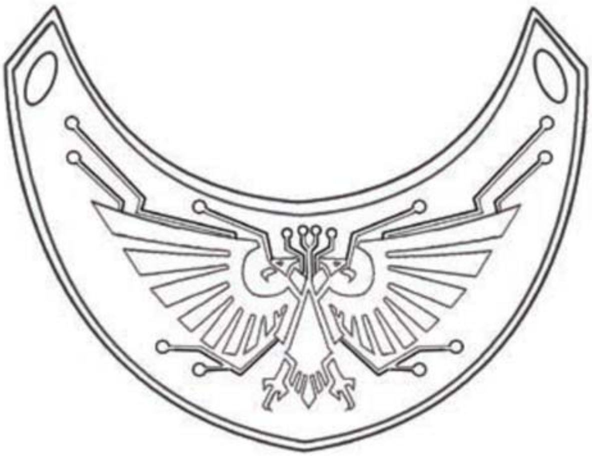


Таблица 3-5 «Защитные поля»

Название	Уровень защиты	Вес	Цена	Доступность
Отражающие наручи	30	0.3 кг	5000	Редкое
Отражающее поле бронтского образца	30	0.4 кг	15 000	Очень редкое
Защитное поле джокаэро	70	0.5 кг	50 000	Почти уникальное

Таблица 3-4 «Перегрузка защитных полей»

Качество защитного поля	Перегрузка при броске…
Низкое	01-15
Среднее	01-10
Хорошее	01-05
Высшее	01

Инструменты, препараты и боеприпасы

«Служение Святым Ордосам требует гибко относиться к законам и правам собственности. Позволить Губительным силам продвинуться вперед хоть на дюйм только из-за того, что древний текст написан на ксеноматериале – это намного бóльшая ошибка, чем могли себе представить составители закона, запрещающего читать такие тексты»

- дознаватель Ятал, изгой, преследуемый Инквизицией

Существует немало видов снаряжения для охотников на демонов – не меньше, чем видов оружия или самих охотников. Выбранное или созданное в момент величайшей нужды, оно помогает инквизиторам и аколитам выстоять в схватке с силами Варпа.

Патроны с Криптуса

Храм священного света Бога-Императора на Криптусе известен благодаря тому, что выстроен целиком из стекла. Он был основан в день возвращения планеты в состав Империума во время Голгеннова крестового похода. В 702.M39 на собор напали еретики до той поры неизвестного культа, что называли себя «сжигателями света». Силы Фратерис Милициа, защищавшие храм, сумели отбросить врага, но нескольким культистам удалось прорваться через ряды ополченцев и, добежав до главных ворот, ценой своих жизней призвать в мир пятерых демонов. В то мгновение, когда окутанные тёмным пламенем чудовища ступили внутрь собора, раздался оглушительный звон разбивающегося стекла и весь храм окутали потоки белого огня. Пламя вырвалось из здания почти на милю и полыхало месяц. Когда оно, наконец, потухло, оказалось, что от величественного здания не осталось ничего, кроме тысяч осколков белого стекла, усыпающих землю.

Эксперименты Святых Ордосов показали, что это стекло очень устойчиво к воздействию Варпа и способно причинять немалую боль его порождениям. Со временем Ордо Маллеус, к большому неудовольствию Министорума, прибрал к рукам это место, хотя позволил паломникам посещать его, что те регулярно и делают, сотнями собираясь на выжженной пустоши в день разрушения собора.

Патроны для дробовиков, начинённые стеклом с Криптуса дают им правило *«Освящённое»*, что оказывает эффект при стрельбе по демонам и другим созданиям Варпа. Кроме того, удачный выстрел таким патроном из дробовика с *близкой* дистанции заставляет демона (или другое создание Варпа) предпринять **средний (+0) тест Выносливости** или ослепнуть на 1к5 раундов.

Суммирование бонусов

В ходе кампании может случиться, что персонажи игроков накопят внушительный арсенал различных инструментов, которые будут очень полезны каждый в своих обстоятельствах. Вполне вероятно, что у аколитов будет много снаряжения с похожими эффектами, что будут предоставлять им бóльший суммарный бонус, чем хотел бы допустить ведущий. Кроме того, большое количество предметов заставляет игроков держать в голове множество ситуативных бонусов, что даёт экипировка. Предлагаем вам два простых способа решить эту проблему.

Во-первых, ведущий может просто ограничить предельно возможный бонус до +30 для эффектов, действующих всегда, и до +40 для эффектов, применяемых лишь в определённых обстоятельствах. К примеру, персонаж может иметь бонус +30 к тестам на *страх* и +40 – к тестам на *страх*, вызванных психосилами. В таких условиях аколиты будут заинтересованы в поиске хорошего снаряжения, которое, однако, не будет столь ультимативным.

Во-вторых, набор снаряжения может вместо бонусов к тестам имитировать эффект какого-либо подходящего таланта. При этом в начале игры ведущему и игроку стоит обсудить, эффекты каких талантов получит персонаж, благодаря своей экипировке. Например, имея подходящие предметы, аколит может считаться обладающим талантами *«Железная челюсть»*, *«Пресыщенный»* или *«Броня презрения»*. Этот способ позволяет значительно ускорить игру и даёт игроку и ведущему способ более ярко представить себе облик и снаряжение персонажа.

Эссенция мечты

Эссенция мечты – известный развлекательный наркотик на Архаосе, что в Друзовой марке. Начинающие мыслители часто принимают его для того, чтобы обрести озарение или получить преимущество в дебатах, в которых участвуют философские школы разных ульев планеты. Псайкеры Ордо Маллеус же ценят этот препарат за его способность развязывать языки на допросе. Одна доза эссенции предоставляет бонус +10 ко всем тестам на Интеллект и накладывает штраф -20 на все тесты Силы воли. Этот эффект длится полчаса, по истечении которых, принявший эссенцию получает штраф -10 на все тесты Восприятия. Этот наркотик не вызывает физической зависимости, но многие принимают его по нескольку доз в день, поддерживая себя в столь характерном для археосских философов «мечтательном» состоянии.

Гримуар истинных имен

В вопросах учёта и сохранения данных, Ордо Маллеус может посоперничать с самим Администратумом. Последний распоряжается целыми планетами когитаторов, но такие редко используют в Инквизиции, опасаясь, что информация о Губительных силах может погубить машинных духов. За тысячелетия охотники на демонов накопили огромное количество сведений о культах, колдунах и демонах, с которыми им приходилось сражаться. После смерти Семнадцати святых мучеников в 385.M41 лорд-инквизитор Хейдрих Тарлемон приказал каликсидскому Ордо Маллеус собрать воедино все записи, касающиеся имён и деятельности демонов, с которыми приходилось сталкиваться Инквизиции сектора. Теперь, спустя века, эти записи, известные под общим названием «Номина Демоника Теменус», разрослись настолько, что занимают тысячи томов, и писцы Инквизиции были вынуждены переработать их в более компактную и доступную версию – гримуар истинных имён «Номины», что храниться в Трезубце.

Большие и громоздкие гримуары истинных имён, однако, содержат информацию, что раньше занимала целые мили книжных полок, заполненных благодаря трудам Ордо Маллеус, выбивавшем её и множества культов и демонических врагов, веками терзавших Каликсиду. К сожалению, расшифровка записей давно мёртвых инквизиторов – дело больше удачного случая, чем усердного

труда. Владелец гримуара истинных имён может искать в нём информацию о любом встреченном им демоне. Для этого необходимо дважды преуспеть в **тяжёлом (-20) тесте *«Запретного знания (Демонология)»***; каждая попытка поиска информации занимает полчаса. Ведущий может изменить сложность этого теста, основываясь на том, сколько персонаж уже знает о демоне, сведения про которого ищет. Успешный тест даёт персонажу знание частицы истинного имени этого демона. Произнося её с каждым ударом во время битвы с демоном, персонаж автоматически подтверждает *праведную ярость*. Из-за безумной природы Варпа, точное произношение имени и его психический образ исчезают из сознания аколита через 2к10+Бонус Интеллекта дней, и персонажу придется изучать их вновь. Гримуары истинных имён очень редко встречаются вне Ордо Маллеус – разве что в руках культистов или аристократов, взявших их с тел поверженных аколитов или инквизиторов.

Горячка боя

Этот наркотик часто встречается. среди бронтских длинных ножей, служащих Воинствующему Схолариату – он изменяет сознание и приучает солдат к тем ужасам, что могут им встретиться. Как правило, гвардейцам делают инъекции, хотя препарат существует и в виде таблеток. Однако «горячка», принятая в виде таблетки, действует вдвое меньший промежуток времени.

Принимающие «горячку» становятся более устойчивы к страху и безумию, ценой частицы своей памяти. Под влиянием этого препарата сложность тестов *страха* снижается на одну ступень, количество получаемых *очков безумия* уменьшается на 2 (до минимума в 1), а на все тесты Восприятия накладывается штраф -10. Кроме того, под воздействием «горячки», человек почти утрачивает инстинкт самосохранения и склонен к бездумным проявлениям отваги. После того как эффект наркотика пройдет, воспоминания обо всем, что человек творил под его воздействием, потускнеют до такой степени, что потребуется **тяжёлый (-20) тест Интеллекта**, для того, чтобы вспомнить хоть что-то. Этот тест усложнится до **очень тяжёлого (-30)** через месяц. Доза препарата действует сутки и подразделения, прикомандированные к Инквизиции, как правило, заправляются ей перед каждым заданием.

Пыл

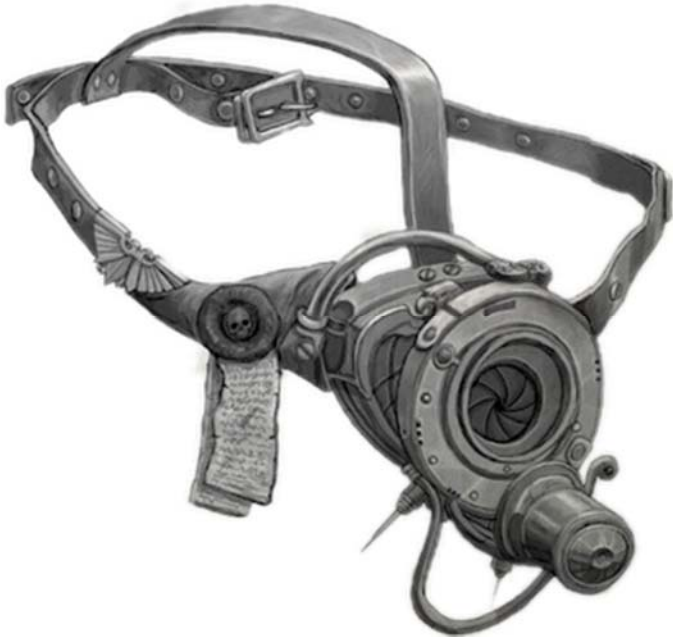
Солнечная, вечно обращённая к звезде сторона Бараспайна – негостеприимное место. Сильные ветры и жара здесь способны погубить человека на несколько часов. Тут нет ни людей, ни животных – только растущие глубоко в земле вьющиеся лозы, о существовании которых знает лишь маленький искупительный культ. «Пыл, дарованный Богом-Императором», как они называют это растение – это составляющая как мощного наркотика, так и обряда посвящения.

Те, кто желают доказать силу своей веры, должны отправиться в пустоши Бараспайна с одной лишь фляжкой воды и вернуться с той же фляжкой, полной корней этого растения. Многие, пытающиеся доказать культу свою праведность, погибают, а их тела служат мрачными напоминаниями о чужих поражениях будущим кандидатам.

Пыл – это наркотик, что делают из такого растения. Он позволяет культистам двигаться с почти сверхъестественной грацией благодаря растягивающимся связкам и изгибающимся под неестественными углами суставам. Персонаж, под действием пыла получает количество дополнительных *реакций*, равное своему бонусу Ловкости. Эффект пыла длиться всего один раунд, но если у персонажа будут автоинъекторы, они смогут вводить ему дозу в качестве свободного действия.

Пси-оккулум

Он же «ведьмины очки», пси-оккулум дает владельцу возможность воспринимать Имматериум. **Средний (+0) тест *«Бдительности»*** покажет владельцу всех псайкеров и порождений Варпа, отметив их коронами белого света. Этот тест также даёт носителю особенность *«Ночное зрение»*, которое работает только в отношении псайкеров, и бонус +10 к Дальнему бою при ведении огня в одиночном режиме по выявленным псайкерам или существам Варпа. Все остальные основанные на зрении тесты *«Бдительности»* при использовании пси-оккулума, получают штраф -20 из-за искажённого изображения и видений Варпа, что являются носителю этого прибора. Одна минута использования пси-оккулума приносит владельцу один уровень *усталости*, от которого нельзя избавиться отдыхом до тех пор, пока пси-оккулум не снят.



Мозголом

Родина этих устройств – предмет горячих споров, хотя их распространенность на мирах Периферии позволяет предположить, что изобретены мозголомы были где-то на мирах с отмыкающей границы сектора. Первое упоминание о мозголомах относится к концу крестового похода Голгенны Анжуйского – тогда, у многих гвардейцев, освобождённых из лагерей для военнопленных, были обнаружены серьёзные проблемы с психикой, у некоторых усугубленные телесными недугами. Часть инквизиторов верит, что пыточные инструменты, которые испробовали на этих людях – творение эльдарских пиратов, хотя не меньше и тех, кто считает, что это – дело рук пока что не обнаруженного культа, строящего планы на всю Каликсиду. Кто бы ни был их создателем, мозголомы появились на чёрном рынке сектора в середине прошлого столетия и широко распространились среди богатых криминальных группировок, которые используют их при внутренних чистках или вербовке осведомителей.

Внешне мозголом похож на металлическую перчатку со множеством торчащих из неё тонких проводов, которые будто бы движутся сами собой. Когда мозголом помещают напротив головы жертвы, эти провода начинают пролезать внутрь её черепа через глазницы, уши и нос, стремясь к мозгу. Использование этого устройства требует **трудного (-10) теста *«Технологии»*** или **среднего (+0) теста *«Медики»***. Провал любого из этих тестов причиняет жертве 1к5 единиц урона, от которого не спасает бонус Выносливости. Применение мозголома требует точности – его нельзя использовать против незафиксированной жертвы. Единожды примененный, мозголом предоставляет бонус +20 к тестам *«Допроса»*. Однако если жертва победит в состязательном тесте *«Допроса»*, она получит 1к5 единиц урона, от которого не спасает бонус Выносливости. Из-за этого, дознаватель легко может убить свою жертву, допрашивая её с помощью мозголома.

Молитвенная микробусина и вокс-кастер

Совращающие песнопения культов и коварный шёпот демонов – постоянная угроза всем агентам Ордо Маллеус. Многих инквизиторов сопровождает целый хор священников Министорума, распевающий молитвы и литании в попытках заглушить нечистые голоса. Те же, кто предпочитает действовать более скрытно, и вместе с тем, желает иметь защиту от еретиков и колдунов, пользуются молитвенными воксами. Благословленный вокс-кастер транслирует непрерывный поток славословий, молитв и вдохновляющих гимнов в радиусе одной мили, а аколиты слушают их по своим микробусинам. Трансляция прерывается, когда по микробусине говорят, но всё остальное время носители таких микробусин слушают священные песнопения и потому считаются глухими (см. стр. 405 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Есть три литургические частоты, между которыми можно переключаться в качестве частичного действия.

● *Катехизис святости и преданности:* слушая его, владелец микробусины получает преимущества от таланта *«Химическое оскопление»*.

● *Молитва святому Друзу:* слушая её, владелец микробусины получает преимущества от таланта *«Пресыщенный»*.

● *Мольба об искуплении:* слушая её, владелец микробусины получает бонус +10 к тестам Силы воли, сделанным для того, чтобы сопротивляться контролю разума.

Пси-болты

Психически заряжённые болты с наконечниками из истинного серебра создаются в ходе сложных ритуалов. При стрельбе они мерцают жутким синим светом.

Любое болтерное оружие, использующее пси-болты, игнорирует любую защиту, которую дают психические способности или колдовство. Кроме того, оружие считается *«Освящённым»* и увеличивает наносимый урон на величину, равную пси-рейтингу стрелка.

Пси-заряженный прометий

Обычное топливо, используемое в огнемётах, можно заменить на пси-заряженный прометий, похожий на тот, что используется в испепелителях астартес, с некоторыми небольшими примесями для того, чтобы избежать чрезмерной нагрузки на оружие.

Огнемёт, использующий пси-заряженный прометий, игнорирует любую защиту, которую дают психические способности или колдовство. Его урон считается *«Освящённым»*, а все цели в зоне попадания получают штраф –(5 × Пси-рейтинг стрелка) на свой тест Ловкости, предпринятый для того, чтобы избежать попадания.

Плазменный сифон Улумети

У инквизиции нет никаких данных ни о происхождении этих странных кристаллических устройств, ни о том, как с этим связано слово «Улумети». Одни говорят, что это название исчезнувшей ксенорасы, другие – что это имя инквизитора, впервые столкнувшегося с её представителями. Кристаллы странного механизма разрушают плазму вокруг себя, заставляя её менять направление и быстро терять энергию.

Персонаж с плазменным сифоном Улумети уменьшает показатель Дальнего боя любого, кто пытается стрелять из плазменного оружия в цель, находящуюся в пределах десяти метров от носителя сифона (или того, кто пытается стрелять из плазменного оружия, находясь в радиусе десяти метров от носителя сифона) на -30. Кроме того, плазменное оружие, на которое воздействовал сифон, теряет свойство *«Нестабильное»*.

Таблица 3-6 «Снаряжение Ордо Маллеус»			
Название	**Цена**	**Вес**	**Доступность**
Батареи с Субиру	150	-	Очень редкое
Горячка боя	20	-	Скудное
Гримуар истинных имён	5000	10 кг	Очень редкое
Кадильница †	800	3 кг	Редкое
Мозголом	1700	2 кг	Редкое
Молитвенный вокс и бусина	100	-	Скудное
Освящённый свиток	100	1 кг	Скудное
Патроны с Криптуса	50 за 5 шт.	-	Редкое
Плазменный сифон Улумети	8000	10 кг	Почти уникальное
Пси-болты	100 за 1 шт.	-	Очень редкое
Пси-заряженный прометий	100 за 1 шт.	-	Очень редкое
Пси-оккулум	1200	1.5 кг	Редкое
Священные мази	50	-	Распространенное
Эссенция мечты	75	-	Скудное

† Описание указанной здесь кадильницы в книге отсутствует. Кадило есть в разделе рукопашного оружия, но там у него приведены другие показатели веса, цены и доступности

Батареи с Субиру

В бесконечных туннелях шахтёрского мира Субиру есть четыре камня, которым силы природы придали форму имперского двуглавого орла. С тех пор как Субиру был преобразован в храм, вокруг этих камней пылает негасимое бело-синее пламя. Хотя Субиру – это не обычное место для паломничества, пилигримы, что проделают полное опасностей путешествие к каждому из камней, получат возможность побывать в маленьком храме глубоко в коре планеты. Внутри храма есть колодец вечно горящего прометия, по слухам, благословлённого самим Императором, чей голос, разносящийся здесь, слышало немало пророков. Паломник, попавший сюда, может положить одну батарею для лазгана у колодца и оставить её на ночь, позволяя жару от благословленного прометия зарядить её. Выстрелы из лазгана, питаемые такой батареей имеют свойство *«Освящённое»*. Любое существо, имеющее особенность *«Варп-нестабильность»* и получившее хотя бы одно очко урона от такого выстрела, должно немедленно пройти тест на *«Варп-нестабильность»*. Батареи, заряженные у колодца вечно пылающего прометия, уже нельзя будет зарядить никаким другим способом.

Освящённый свиток

Такие умащённые благословленными маслами и расписанные священными текстами свитки часто используют инквизиторы-псайкеры и их аколиты. Свиток позволяет своему владельцу один раз перебросить результат броска по таблице *психических феноменов*. Для создания такого свитка требуется время и усилия. Кроме того, каждый свиток готовится для конкретного владельца. Будучи использован один раз, он, вобрав в себя скверну Варпа, рассыпается в пыль.

Священные мази

Эти благословленные жгучие мази используют для нанесения священных знаков и литаний на доспехи, чтобы даровать их носителю защиту от порождений Варпа и психических атак. Нанесение нужных знаков на одну часть доспеха требует десяти минут. Одного флакона хватает на одну часть доспехов. Для получения эффекта знаки должны быть нанесены на все части доспеха.

Нанесение знаков требует **тяжёлого (-20) теста *«Учёного знания (Оккультизм)»*** или ***«Учёного знания (Имперское Кредо)»*** для каждой части доспеха. Провал означает, что неверно нарисованные знаки придется стереть и начать все сначала. Облаченный в доспех с нанесенными знаками персонаж получает бонус +20 к тестам *страха*, вызванным демонами и +10 к тестам Силы воли сделанным для того, чтобы сопротивляться воздействию психосил. Знаки сохраняют свою силу в течение месяца, но, по решению ведущего могут прекратить действовать и раньше – например, если персонаж горел, тонул или подвергался какому-либо другому воздействию, что могли бы стереть с доспеха мазь.

Петля

Этот мощный психоактивный препарат заставляет жертв повторять одни и те же действия раз за разом, пока его действие не пройдёт. Обычно получивший дозу даже не осознаёт, что с ним что-то не так. Аристократы любят использовать петлю чтобы издеваться над нижестоящими, а в больших дозах петля смертельна.

Этот наркотик производят из сернокислотных растений, что находят на тёмной стороне Бараспайна. Растут они обычно в тех местах, где под землёй располагаются большие магматические бассейны или реки, а выглядят как тонкий чёрный тростник до колена высотой и толщиной примерно с палец. Ходят слухи, что этими растениями питаются звери, которые живут в лаве, но пока ни одной экспедиции не удалось найти такого. Тростник выделяет токсины – это отходы его жизнедеятельности. Это растение непросто заметить даже с расстояния в несколько метров, и группа путешественников могут заблудиться, надышавшись токсина и продолжая идти и идти вперёд до тех пор, пока действие вещества не выдохнется, а люди не поймут, что оказались неизвестно где.

У петли очень резкие вкус и запах – они легко перебивают вкус и аромат любой пищи или напитков. Она очень сладкая, а потому в тех кругах, где её употребляют, обычно входят в моду горькие или кислые блюда. Проглотив дозу петли, наркоман будет продолжать смеяться и есть до самой смерти, если только доза не была тщательно отмерена.

Впервые принимая петлю, персонаж должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к10 единиц урона Выносливости и немедленно повторить последнее действие, что он предпринял – зачастую это значит снова съесть или выпить то, что содержало наркотик. Чтобы узнать петлю по вкусу или запаху требуется **средний (+0) тест *«Ремесла (Повар)»*** или ***«Учёного знания (Химия)»***. Этот тест не требует от персонажа принимать столько наркотика, чтобы попасть под его воздействие.

В бою петля может заставить жертву предпринимать своё последнее действие, как если бы она находилась под действием психосилы *«Дежавю»*. Петлю принимают проглатывая, но т из неё может получиться стрельный или клинковый яд.

Оружие Веры

«Когда она обнажила свой меч и произнесла его имя, демон отпрянул – так, будто смог прочесть свою судьбу на этом серебряном клинке. А потом, конечно же, начался ад»

- Илай Нок, единственный выживший на Приапе V

Оружие Веры – это священные реликвии из мифов и преданий, луч яркого света и тёмной и мрачной вселенной. Славная история и бесчисленные зарубки на рукояти – их верный признак. Немало такого оружия и по сей день верно служит агентам Инквизиции, и ещё немало навсегда перешло в мир легенд.

Оружие Веры, будь оно только-только выкованным или проверенным и испытанным во множестве битв, всегда остается надёжным инструментом в сражении с силами Хаоса. Этот раздел описывает правила на оружие Веры для кампаний **Dark Heresy**.

История одного известного оружия Веры начинается с соляных шахт ледяного мира, где в те времена, когда только начинался Голгеннов крестовый поход, жил человек по имени Фарульф. Когда еретический культ крови спустил с цепи целую орду яростных и свирепых демонов, Фарульф преградил им путь с простой киркой в руках. У него не было никакого другого оружия – только вера. Ярость беснующейся орды и спокойствие одного шахтёра были подобны огню и воде. Ни один демон не мог подойти к Фарульфу на расстояние вытянутой руки и остаться невредимым – всех их герой поразил и изгнал в Имматериум. Легенда гласит, что герой вместе с небольшой группой выживших после этого сражения спокойно прошагал больше сотни лиг до столицы и покинул планету за минуту до того, как Инквизиция начала бомбардировку циклонными торпедами. Скорее всего, это, конечно, апокриф. Фарульф служил Святым Ордосам до конца своей жизни, бросаясь в каждую битву с верой в сердце и киркой в руках. После его смерти кирка, зазубренная и изломанная, была восстановлена и помещена в Великий реликварий, что под Трезубцем.

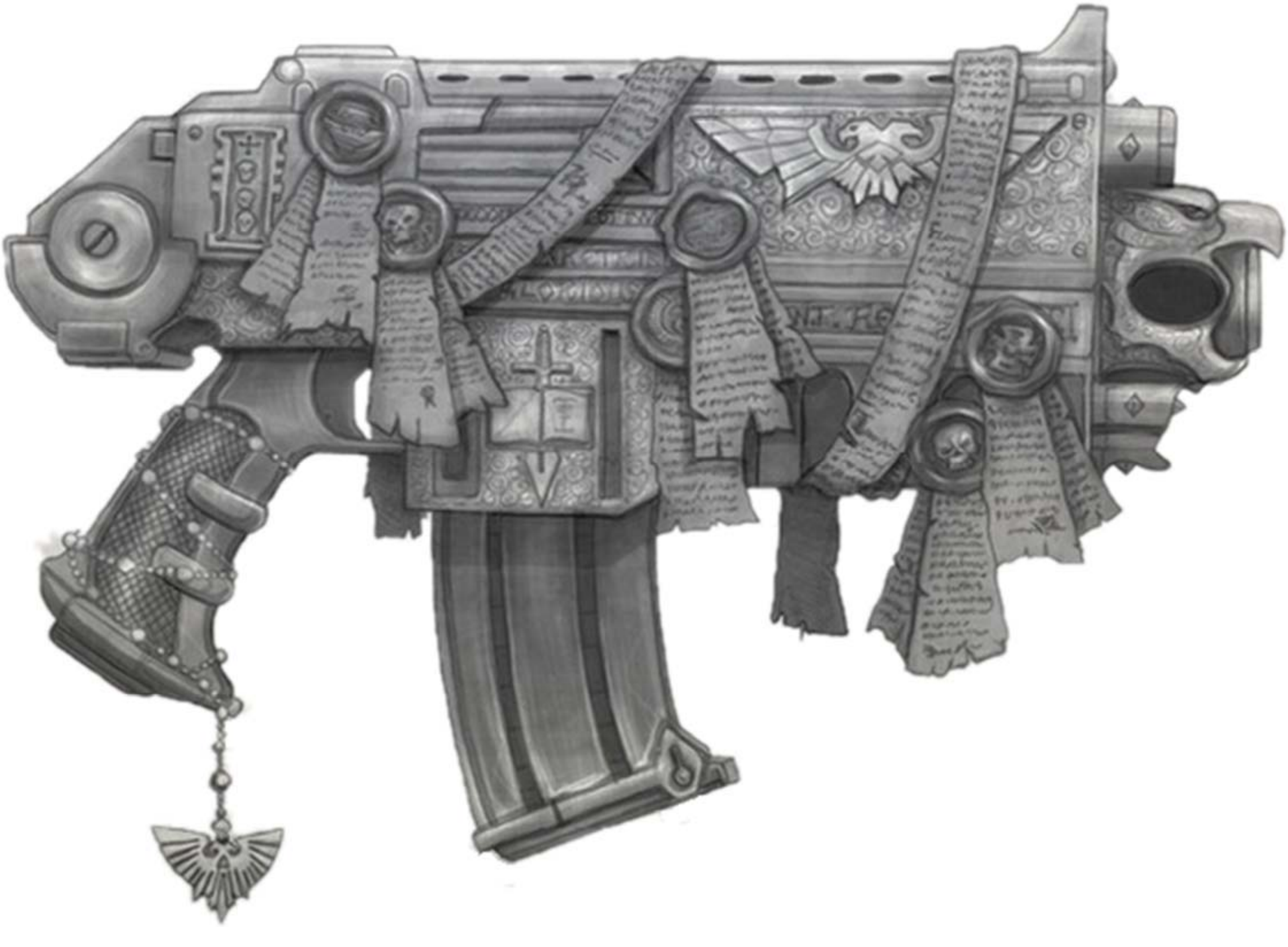
Создание оружия Веры

Оружие Веры может фигурировать в нескольких приключениях или в кампании, оно может и само по себе двигать сюжет вперед. Любое оружие может быть оружием Веры, хотя чаще всего последнее относится к типу *примитивного*.

В дополнение ко всем своим параметрам и особенностям, всё оружие Веры считается оружием *высшего качества*, имеет свойство *«Освящённое»* и не имеет свойства *«Примитивное»*. Оно создается из лучших материалов и почти безупречно. Ведущий может не ограничивать себя, придумывая новое оружие.

Древние образцы оружия Веры могут быть просто сгенерированы ведущим с помощью двух таблиц, что вы найдете ниже. Однако аколиты (особенно клирики) могут захотеть сами создавать такие предметы. Для этого им потребуется значительное мастерство и материалы. Создание оружия Веры не должно быть просто результатом пары бросков. Этому может быть посвящено несколько игровых встреч. В обыденных условиях тесты умений не требуются, поскольку создание таких вещей настолько важно для Святых Ордосов Каликсиды, что аколиту, взявшемуся за святое дело, предоставят лучшие ресурсы и ремесленников.

Кроме того, аколит, создающий оружие Веры, должен сжечь *очко судьбы*. Аколиты, у которых уже не осталось *очков судьбы*, все равно способны создать оружие Веры, но и цена может возрасти несоизмеримо (по усмотрению ведущего).



Внешний вид и свойства оружия Веры не ограничиваются теми, что описаны в этом разделе. Приведенные здесь примеры могут помочь ведущему придумать свои варианты таких артефактов для аколитов или NPC, с которыми те могут встретиться.

Степень *доступности* каждого оружия Веры – *уникальная*, а цены они и вовсе не имеют, поскольку сам факт продажи подобных вещей вызовет гнев Святых Ордосов и Синода сектора, который обрушится на голову еретика.

Внешний вид

Оружие Веры – это маяк надежды, что вдохновляет и ободряет всех вокруг. Каждое из них имеет свой неповторимый облик, который стоит прописать как можно подробнее. Ниже перечислено несколько примеров, которые ведущий может использовать или придумать что-то своё на их основе, придавая оружию Веры индивидуальность в соответствии с нуждами сюжета и особенностями кампании и персонажей.

Внешний вид оружия Веры даёт представление о его назначении, и человек, взявший его в руки и выступивший против сил Хаоса может заметить, что оно разит некоторых врагов куда сильнее чем прочих.

Кроме того, это оружие позволяет любому персонажу, который может видеть его, потратить *очко судьбы* для того, чтобы автоматически пройти любой тест *страха*, вызванный демоном.

Сила веры

Оружие Веры могут не только разить отродий Варпа, но и давать особые преимущества тем героям, для которых вера в Императора – не пустой звук. Каждое оружие Веры имеет особенность, которую могут использовать только персонажи, имеющие талант *«Чистая вера»* или *«Непоколебимая вера»* (см. **таблицу 3-8**).

Кроме того, владелец такого оружия, имеющий талант *«Чистая вера»* или *«Непоколебимая вера»*, может, сражаясь с демоном в ближнем бою, перед ударом потратить *очко судьбы* (до броска теста Ближнего боя) для того, чтобы демон не мог избежать его атаки при помощи *«Парирования»* или *«Уклонения»*.

Часто бывает так, что какое-то оружие Веры особенно страшно для определённого демона, с которым его связывают события прошлого. По решению ведущего, персонаж убивший такого демона этим оружием, может сжечь *очко судьбы* для того, чтобы изгнать того в Варп на очень долгое время. Этот срок определяется ведущим, но для того, чтобы вызвать демона обратно может потребоваться исполнение пророчества или сложного ритуала.

Таблица 3-7 «Внешний вид оружия Веры»

Бросок к100	Отличие
01-20	Это оружие – сама чистота. На нем нет ни царапин, ни сколов, ни следов ржавчины. Изящество обводов и блеск металла придают ему ауру неиспорченности. Оружие получает свойство *«Проверенное (4)»* при сражении с демонами нечистот, болезней и упадка.
21-40	Это оружие создано для того, чтобы убивать быстро и безболезненно. Холодное и хирургически точное, оно особенно страшно для демонов резни и кровопролития – такие твари не могут избежать удара этим оружием при помощи *уклонения* или *парирования*.
41-60	Простое и практичное, без украшений и изысков, это оружие – бич демонов, что почитают красоту и изящество превыше всего. Оружие получает свойство *«Нестабильное»* в сражении с демонами искушений и извращённой красоты.
61-80	Говорят, что ничто не вечно, но это оружие противоречит известному изречению. Он кажется куда более материальным, чем другие предметы, а его природа поистине неизменна. Это оружие получает свойство *«Токсичное»* в сражении с демонами изменений и трансформаций.
81-00	Это оружие позолочено и богато украшено печатями чистоты, оберегами и священными символами, защищающими от зла. Сражаясь с демоном, владелец оружия может перебрасывать одну проваленную атаку каждый раунд.

Таблица 3-8 «Сила веры»

Бросок к100	Отличие
01-20	**Праведность:** это оружие ярко сверкает даже в полной темноте. Владелец оружия автоматически подтверждает *праведную ярость*.
21-40	**Непреклонность:** на это чистое, как ключевая вода, оружие не смеют поднимать взгляд нечестивые твари. Демоны, атакованные этим оружием, получают штраф -20 на свои тесты *«Уклонения»* и *«Парирования»*.
41-60	**Безжалостность:** это оружие терзает саму психическую сущность демона. Оно получает свойство *«Разрывное»* в сражении с демонами.
61-80	**Святой щит:** оружие предоставляет бонус +15 к тестам *«Парирования»*, сделанным против атак демонов и порождений Варпа. Перебросьте этот результат, если ваше оружие имеет свойство *«Громоздкое»*.
81-90	**Эфирный клинок:** это оружие полностью игнорирует доспехи демона, с легкостью рассекая любую выкованную в Варпе броню.
91-00	**Святое пламя:** демона, получившего удар таким оружием, охватывает вспышка яркого обжигающего белого пламени. Каждый успешный удар причиняет дополнительные 1к5 единиц энергетического урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

IV

DAEMONIC INCURSION

THE NATURE OF DAEMONS

•

DAEMONIC ENTITY CREATION

•

THE RUINOUS POWERS

•

DAEMONIC BEASTIARY

•

DAEMONIC WEAPONS

Глава IV

Демонические вторжения

«Кровь! Кровь! Кровь! Черепа! Черепа! Черепа!
КРОВЬ! КРОВЬ! КРОВЬ! ЧЕРЕПА! ЧЕРЕПА! ЧЕРЕПА!»

- последняя передача с Хэйвкрис Минорис

Демоны Хаоса – отвратительные порождения Варпа, что питаются эмоциями смертных и порой появляются в материальном мире – в одиночку, небольшими группами, или целыми армиями, готовыми разрушать и осквернять всё вокруг.

В этой главе представлены материалы, касающиеся этих кошмарных врагов Человечества, и советы по созданию запоминающихся противников-демонов, с которыми аколиты смогут схлестнуться в битве. Ведущий почерпнёт здесь много идей, что помогут в создании интересных и необычных сюжетов для кампаний **Dark Heresy**, посвященных агентам Ордо Маллеус.

Природа демонов

Демоны – слуги Тёмных богов, отвратительные сгустки энергии Варпа, получившие жизнь и сознание по воле Губительных сил. Демоны – воплощения человеческих чувств и верований, отразившихся в Имматериуме. Эти капризные и жестокие создания непостижимы для смертных, ибо они – далёкое эхо их тёмных желаний, обретшее плоть.

Стоит помнить, что демоны – истинные дети Хаоса, а Хаос – это воплощённое безумие. Его невозможно понять или объяснить, все попытки постичь Хаос ведут лишь к сумасшествию, а его планам необязательно казаться разумными. Всё это верно и в отношении демонов.

Отыгрыш демона

В то время как для игроков действия и поступки демона могут казаться не имеющими никаких разумных оснований, для ведущему крайне важно понимать, какую роль исчадие Варпа играет в его кампании.

Мотивации демонов

Как правило, демоны являются в тварный мир, выполняя приказы породившего их бога Хаоса. Замыслы Губительных сил неисповедимы, но большинство встреч с демонами в **Dark Heresy** можно отнести к одной из перечисленных ниже категорий.

Интриги

Иногда внимание богов Хаоса привлекает определённый человек, событие, место или вещь. Демоны – излюбленные орудия Тёмных богов – приходят, чтобы выполнить порученное им их повелителем – склонить к Хаосу продажного правителя, убить вдохновляющего лидера или просто отвлечь врага от исполнения его планов. Демоны способы развязать войну даже между двумя, казалось бы, дружественными сторонами. Немало людей потеряли своё могущество из-за вмешательства злобного демона, и не меньше их трудами сошло с ума во славу Хаоса.

Иногда эти интриги имеют какую-то цель, но зачастую это просто средство отвлечь очередного инквизитора от его дел и заставить искать несуществующую закономерность в череде демонических махинаций. Иногда убеждённость в заговоре рождается из пары предположений и шатких доказательств – особенно к этому склонны окуларийцы (см. стр. 104 **«Книги радикала»**).

Послания

Демоны часто играют роль посланников Тёмных богов. Само присутствие порождения Варпа – уже послание, но вместе с тем демон может действительно нести весть от своего повелителя или пытаться осуществить какой-либо план. Самые хитрые или могущественные демоны заключают с отчаявшимися или стремящимися к власти смертными скреплённые кровью и слезами невинных пакты, что неминуемо приводят к печальному концу. Только глупец или безумец будет доверять словам демона, но в сорок первом тысячелетии с избытком хватает и тех, и других…

Артефакты

Редкие и могущественные вещи зачастую бывают порождены Тёмными богами, будь то дары, что они вручают избранным служителям, или загадочные артефакты, найденные в древних гробницах на мёртвых мирах или в холодной пустоте космоса. Когда-то существовали целые цивилизации, поклонявшиеся богам Хаоса и оставившие после себя вещи, в которых причудливо переплетаются технологии и колдовство.

Демонические голоса

Голос демона, снизошедшего до беседы со смертным, часто бывает жутким, устрашающим, попирающим сами законы материальной вселенной одним лишь своим звучанием.

Примеры демонических голосов: напоминающий скрежет металла, бьющееся стекло, предсмертный хрип, звуки огня из открытой печи, звучащий как из-под воды, похожий на какофоническую музыку или что-то подобное.

Случается, что демон приходит в мир, разыскивая один из таких артефактов. Они появляется из ниоткуда, убивает или одурачивает стражей нужного ему предмета и уносит его в Царство Хаоса. Бывает и наоборот – демон приносит кому-либо артефакт – часто это какой-то материализованный Варпом соблазн, будь то демоническое оружие или том запретных знаний. Подобные вещи обычно вручаются избранным служителям Хаоса. Бывает, что такая вещь, напротив, служит в качестве приманки для врага. Немало подобных затронутых Варпом реликвий сейчас храниться в Великом реликварии глубоко под Трезубцем.

Прихоти богов

Как было отмечено выше, действия демонов могут и не иметь никаких разумных оснований. Благодаря этому, в **Dark Heresy** демоны могут служить отличными двигателями сюжета и антагонистами. Демон и его прислужники (культисты, младшие демоны, возможно и демонхосты) способны очень эффективно противостоять аколитам. Демон может искушать одного из аколитов и сулить ему могущество, предлагая *тёмный пакт* (правила на *тёмные пакты* описаны в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**). Кроме того, если аколиты склонны слишком долго тянуть резину и размышлять, быть может, осознание того, что порожденная Варпом тварь рыщет в округе, придаст им прыти!

Темы приключений

Вторжение демонов в материальный мир зачастую имеет несколько характерных аспектов. Явись из Варпа всего одно его порождение или огромная вопящая орда – они искажают саму реальность и стремятся уничтожить всё, что попадётся им на глаза. Перечисленные ниже характерные аспекты демонического вторжения могут послужить руководством для любого ведущего, что планирует ввести в сюжет своей кампании противостояние с этим опасным и страшным врагом.

Порча

Демоны сами по себе представляют угрозу, как телу, так и разуму каждого персонажа. Самая сильная радиация – ничто в сравнении с воздействием энергий Варпа, что искажают саму ткань реальности, придавая ей новую, кошмарную форму. Затронув человека, силы Варпа могут вызвать чудовищные преображения его тела, что начнёт страдать от жутких мутаций и тёмных желаний, разума, который охватят чудовищные пристрастия, и души, что будет навеки проклята и отдана на потеху Тёмным богам.

В **Dark Heresy** есть несколько способов отразить воздействие порчи на человека, включая систему накопления столь логично названных *очков порчи* (и приносимых ими *осквернений*). Однако ведущий может использовать и другие инструменты, одним из которых (намного более тонким, нежели *осквернения* и *мутации*) может стать искушение. Демон понимает, чего желает персонаж и предлагает ему это получить это, нередко – продав свою душу. Исходом подобного предложения может стать *тёмный пакт* (см. **«Базовую книгу правил и книгу инквизитора»**), получение аколитом знаний о *колдовстве* (см. дополнения **«Последователи Тёмных богов»** и **«Книга радикала»**) или какого-либо иного дара, по решению ведущего.

Ведущий может создавать новые *осквернения*, основываясь на *дарах* богов Хаоса (см. ниже). Например, персонажи, противостоящие культистам и демонам Кхорна, могут получить *мутации*, схожие с *дарами* одного из враждебных Кхорну богов Хаоса – или, напротив, сходные с теми, которыми сам Кровавый бог одаривает своих младших слуг.

Происки демонов

В этой главе достаточно сказано о способностях и видах демонов, но совсем мало – об их планах и мотивациях к действию. В этих вопросах ведущему не стоит себя ограничивать. Помните, что в мире **Warhammer 40 000** есть лишь война и хохот кровожадных богов, желающих видеть, как галактика горит в огне.

Не забывайте, что кроме покорных слуг Тёмных богов, что выполняют все их повеления, существуют демоны, обладающие свободной волей и способные преследовать собственные цели.

Ужас

Демоны – чудовищные создания из ночных кошмаров, перед которыми может дрогнуть даже самая стойкая душа. В игромеханике **Dark Heresy**, это отображается наличием у демонов особенности «*Страх»*. Ведущий должен изобразить демона как воистину ужасное и чуждое существо, которого нужно бояться. Черты характера могущественного порождения Варпа удобно демонстрировать, показывая результаты его действий, но тут важно не перестараться. Ведущий может живописать сцены кровопролития и убийств, иллюстрируя жестокость и злобную природу демона, или показывать его коварство, сталкивая аколитов с людьми, что поверили лжи демона, демонстрируя трагические исходы тёмных пактов или несчастных, мутировавших и обманутых демоном рабов. Ведущий может прибегнуть и к другому методу – обозначать присутствие демона неочевидными и двусмысленными штрихами до тех пока, пока аколиты не встретятся с ним лицом к лицу, таким образом, сохраняя интригу.

Безумие

Для большинства смертных, демоны – это создания, что не должны существовать, порождения чуждой реальности, настолько странные и противоестественные, что один их вид может повредить рассудок. Большинство граждан Империума, ставшие свидетелями демонических вторжений, необратимо повреждаются в уме, и агенты Инквизиции – не исключение.

Принятая в **Dark Heresy** система накопления *очков безумия* – один из методов отразить воздействие демонов на рассудок персонажей. Многие из тех, что пережили встречу с одним из обитателей Варпа, наверняка получат те или иные *психические расстройства*. Впрочем, тема безумия шире рамок игровой механики. В этой главе уже немало было сказано об иррациональной природе Хаоса, и ведущему стоит помнить об этом, создавая сценарий, повествующий о демонах. Само собой, что различные проявления сумасшествия могут быть частью окружения – пусть аколиты столкнуться с бунтующими безумцами, умалишёнными проповедниками или окончательно сошедшими с ума чиновниками и аристократами, которые видели слишком много.

Насилие

Демоны – жестокие создания, для которых жизнь очередного смертного ничего не стоит. Каждое их вторжение неизменно приводит к кровопролитию и чудовищной резне, в который каждый вынужден изо всех сил сражаться за свою жизнь.

В целом, угроза насилия постоянно присутствует в сюжетах **Dark Heresy**, но в случае вторжения демонов, задача ведущего – показать и подчеркнуть её в куда большей степени, чем обычно. Также, как и другие аспекты, перечисленные в этом разделе, творимое демонами насилие легко демонстрировать через окружение. Помните, что аколиты не должны считать демона лёгкой добычей. Он – опасный противник, что не остановится ни перед чем ради достижения своих гнусных целей.

Демоны Кхорна

Демоны, служащие Кровавому богу – воплощения вечной войны, ужасного насилия и безграничной ярости. Редко можно встретить кхорнита, которого бы интересовало хоть что-то, кроме крови, черепов и резни во славу своего повелителя.

Идеи для приключений

● Демон Кхорна или демонхост охотится за сильнейшими воителями сектора, чьи имена вырезаны на его теле, стремясь сразить их одного за другим и возложить их черепа к подножию трона, на котором восседает Кровавый бог. Инквизиции удалось понять цели демона и вычислить имя его следующей жертвы, благодаря чему у неё есть редкая возможность остановить кхорнита и изгнать его в Варп. Инквизитор Ордо Маллеус и его аколиты будут вынуждены сотрудничать с воином, что станет следующей целью демона, и который может и не согласиться играть роль приманки…

● Инквизитор Голголь из Ордо Маллеус уверен, что он напал на след загадочной «Комнаты убийств», странного феномена, что порождает кровавых призраков – демонов, что вселяются в тела своих жертв (подробнее см. дополнение **«Последователи Тёмных богов»**). В то же время происходит серия загадочных убийств на Фенке, что по мнению Голголя, является частью ритуала, который призовет в реальный мир одного из самых могущественных слуг Кхорна. У аколитов (или агентов Трона) есть лишь несколько часов, чтобы распутать заговор и остановить ритуал до того, как вся планета погрузиться в кровавый кошмар.

Демоны Нургла

Некоторые из демонов Нургла чрезвычайно серьёзны, суровы и заняты точным подсчётом и классификацией всех болезней, терзающих галактику. Другие же, напротив, веселы, радостны и неутомимы в своем желании распространять чуму по всей Вселенной.

Идеи для приключений

● Еретик, известный своими познаниями в чернокнижии, схвачен и конвоируется аколитами или агентами Трона к комплексу известному как Шеол-17. Шеол-17 – тюрьма для самых опасных еретехов, чьи стены хранят множество тайн, которыми братство Механикус не спешит делиться ни с кем (см. дополнение **«Миры-Станки»**). Однако, вскоре по прибытии аколитов, по всему комплексу распространяется инфекция, исходящая из камеры, в которую был помещен только что доставленный еретик, чьим телом завладел демон Нургла. Аколитам предстоит либо суметь удержать демона в стенах комплекса, либо уничтожить одержимого, чтобы не допустить его побега и распространения чумы по всей Калисксиде.

Демоны Слаанеш

Демоны, служащие Тёмному князю – воплощение страсти и всех мыслимых удовольствий. Они наслаждаются тем, что приносят хаос в реальный мир, подстегивают смертных к порочному поклонению своему повелителю и совращают самых чистых душой.

Идеи для приключений

● Райский мир Эпикуровы врата переживает культурное возрождение – за последние пятьдесят лет на нём родилось и трудилось множество восхваляемых живописцев и других людей искусства. Однако некоторые из работ этих художников привлекли к себе внимание Ордо Маллеус. Казалось очевидным, что часть эпикурских скульпторов, поэтов и художников явно была затронута ересью атеназма (подробнее см. дополнение **«Последователи Тёмных богов»**). Ордо Маллеус отправило группу аколитов для того, чтобы разобраться в ситуации и найти источник порчи. Они ещё не знают, что на планете уже присутствуют несколько демонов Слаанеш, которым выдался редкий шанс попробовать совратить слуг Инквизиции и привести их к поклонению Князю наслаждений.

Демоны Тзинча

Показать деятельность демонов Тзинча в **Dark Heresy** может оказаться весьма непростым делом. Меняющий пути и его слуги предпочитают строить сложные, многоходовые планы, запутанные и пронизанные безумием. Любое, казалось бы, совершенно случайное событие может оказаться запланированным ходом в очередной махинации одного из демонов Тзинча.

Идеи для приключений

● Демон Тзинча спровоцировал череду событий, что неминуемо ведут к чудовищному катаклизму на планете Луггнум. Охотник на демонов Амацци, инквизитор из Ордо Маллеус, частично разгадал план врага, поняв, какой мир стал целью дьявольских махинаций и когда разразиться катастрофа, а аколитам предстоит разрушить планы демона, пока не стало слишком поздно. В такой ситуации аколиты могут пойти на любые меры – заключить *тёмный пакт* знаний (см. правила в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**), расспросить кого-нибудь, кто обладает широкими познаниями в области оккультизма, как например, Пылающий (см. дополнение **«Проклятые создания»**), или воспользоваться артефактом, способным читать нити судьбы – вроде Разбитого оракула на мире-семени AFG:218 (см. стр. 213 **«Книги радикала»**).

Создание демона

> *«Узрите – повелитель демонов нисходит в мир! Деревья будут шептать о его неукротимой ярости, а камни – кричать о его ненависти ко всему живому в равнодушные небеса. Он будет охотиться на врагов своего хозяина, он будет пожирать, словно мясо, их смертную плоть, и выпивать, как вино, их души. Узрите – повелитель демонов придёт, и мы все будем обречены…»*
>
> - выдержка из «Кодекса Демоника»

Описанные ниже правила введены для того, чтобы ведущий мог быстро создавать уникальных противников разной степени силы для кампаний, повествующих о противостоянии демонам.

Метод

Создание демона происходит в восемь шагов, подробно описанных ниже.

Шаг 1. Выбор типа демона.

Шаг 2. Определение характеристик.

Шаг 3. Определение покровителя демона.

Шаг 4. Получение умений, талантов и особенностей.

Шаг 5. Определение внешности демона и его психосил.

Шаг 6. Выбор даров, что демон получил от Губительных сил.

Шаг 7. Определение слабостей демона (необязательно).

Шаг 8. Последние штрихи.

Шаг 1. Выбор типа демона

Первый шаг в создании демонической сущности, что встретится аколитам – это определение её типа. Элемент случайности здесь недопустим, этот выбор должен быть сделан с учетом нужд кампании. Существуют три основных типа демонов.

● Младшие демоны – это рядовые воины Тёмных богов. Несмотря на это, они – смертоносные бойцы, и даже один младший демон может погубить целую планету. Некоторые культы, поклоняющиеся силам Варпа, могут считать подобных созданий своими соратниками или держать их в неволе. Один-единственный младший демон – серьёзный вызов для группы аколитов-новичков.

● Глашатаи – это могущественные сущности Варпа, что могут возглавлять целые демонические вторжения. Каждый из них – слуга своего бога, и не существует глашатаев, не принадлежащих ни одной из Губительных сил. Культисты, поклоняющиеся демонам, часто получают от глашатаев приказы, а вожди этих культов – покровительство. Планете, на которой объявился глашатай, остаётся уповать разве что на вмешательство Инквизиции. Такой демон – опасный противник даже для группы весьма опытных аколитов.

● Великие демоны – одни из самых могущественных слуг Тёмных богов. Еретики-демонопоклонники могут принести в жертву десятки тысяч невинных душ в надежде призвать в тварный мир одно-единственное существо, обладающее подобной силой. Противостояние великому демону – нелегкая задача даже для опытных инквизиторов, а зачастую против такого существа отправляют целую армию. Мир, на котором воплотился великий демон – обречён, и спасти его может разве что вмешательство боевой палаты Ордо Маллеус – ордена Серых Рыцарей.

Шаг 2. Определение характеристик

После определения типа демона, обратитесь к нижеприведенной таблице и сгенерируйте для него характеристики тем же образом, что определяли их для аколитов.

Таблица 4-1 «Типы демонов»

Тёмный бог	Младший демон	Великий демон
Слаанеш	Демонетка	Хранитель тайн
Нургл	Чумоносец	Великий нечистый
Кхорн	Кровопускатель	Кровожад
Тзинч	Ужас	Повелитель перемен
Хаос Неделимый	Фурия	-

Таблица 4-2 «Характеристики демонов»

Характеристика	Младший демон	Глашатай	Великий демон
Ближний бой	35+2к10	40+2к10	50+2к10
Дальний бой	15+2к10	15+2к10	50+2к10
Сила	30+2к10	30+2к10	60+2к10
Выносливость	40+2к10	40+2к10	60+2к10
Ловкость	20+2к10	30+2к10	40+2к10
Интеллект	20+2к10	35+2к10	60+2к10
Восприятие	25+2к10	35+2к10	60+2к10
Сила воли	20+2к10	30+2к10	60+2к10
Товарищество	2к10	10+2к10	30+2к10
Количество ран	10+1к10	20+1к10	120+10к10

Профили демонов

Сама природа обитателей Варпа делает их непостижимыми. Они не обязаны подчиняться таким вещам как здравый смысл или рациональное мышление, для них нет никаких правил или законов. Демоны, описанные в других книгах по **Dark Heresy**, могут иметь профили и способности, отличные от тех, что получают демоны, созданные с помощью данных правил. Ведущий вполне может сочетать как сгенерированных им демонов, так и тех, что созданы «вручную» авторами других книг.

Демоны и сверхъестественные характеристики

Особенности *«Демонический»* и *«Сверхъестественная Выносливость»* оказывают похожий эффект – удваивают бонус Выносливости носителя. Однако если какое-либо существо имеет обе эти способности, то она получает полное преимущество только от *«Сверхъестественной Выносливости»*. Особенность *«Демонический»* не удваивает бонус Выносливости второй раз, а просто добавляет +1 к множителю *«Сверхъестественной Выносливости»*.

Демоническое присутствие

Все демоны получают особенность *«Демоническое присутствие»*, сила которой зависит от типа демона.

● Младшие демоны и глашатаи накладывают штраф -10 на все вражеские тесты Силы воли в 20 метрах от себя.

● Великие демоны накладывают штраф -20 на все вражеские тесты Силы воли в 25 метрах от себя.

Шаг 3. Определение покровителя

Пришло время решить, кто из Губительных сил покровительствует создаваемому демону. Это можно определить случайно, или исходя из нужд сюжета. Все глашатаи и великие демоны должны служить одному из богов, в то время как некоторые младшие демоны (фурии) могут быть не связаны ни с одним из них.

Таблица 4-3 «Божественный покровитель»

Бросок к100	Тёмный бог
1-20	**Слаанеш:** это нечистое существо связано с Князем боли и наслаждений и обладает частью его изящества. Бонусы, получаемые демонами Слаанеш см. стр. 79.
21-40	**Нургл:** этот демон склонился перед Повелителем чумы и был одарен частицей его жизненной силы. Бонусы, получаемые демонами Нургла см. стр. 81.
41-60	**Кхорн:** этот демон служит Мяснику, и всё его существование – ярость рукопашной схватки. Бонусы, получаемые демонами Кхорна см. стр. 83.
61-80	**Тзинч:** этот демон предан Архитектору судеб. Бонусы, получаемые демонами Тзинча см. стр. 85.
81-00	**Без покровителя:** демон не связан ни с одним из богов Хаоса. Он получает особенности и способности, характерные для всех демонов, но ничего больше. Перебросьте этот результат, если создаете глашатая или великого демона.

Шаг 4. Получение умений, талантов и особенностей

Все демоны при создании получают перечисленные в этом разделе умения, таланты и особенности. Принадлежность демона тому или иному покровителю может изменить их – подробнее об этом см. в разделе, посвященном Губительным силам. Глашатаи и великие демоны получают, как все способности, присущие младшим демонам, так и свои собственные.

Общие способности демонов

Все демоны, независимо от принадлежности, получают следующие умения, таланты и особенности:

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Варп, Демонология) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)» «Тайный язык (Язык демонов) (Инт)+20»* и *«Язык (Один любой) (Инт)»*.

Таланты: *«Амбидекстрия», «Две руки (Ближний бой)»*.

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический», «Демоническое присутствие», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Клыки и когти)», «Страх (1)»*.

Дополнительные способности глашатаев

Все глашатаи, независимо от принадлежности, получают следующие умения, таланты и особенности:

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Уклонение (Лов)»*.

Таланты: *«Стремительная атака»*.

Особенности: *«Страх (2)»*.

Дополнительные способности великих демонов

Все великие демоны, независимо от принадлежности, получают следующие умения, таланты и особенности:

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Уклонение (Лов)+10»*.

Таланты: *«Мастер рукопашной», «Молниеносная атака», «Стремительная атака»*.

Особенности: *«Размер (Огромный)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (3)»*.

Демонические феномены

Присутствие демона всегда вызывает тот или иной феномен. Вы можете найти примеры таковых в **таблице 12-8** в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**. Перечисленные там феномены подходят, как для демонов, так и для демонхостов. Ниже перечислены дополнительные примеры феноменов, зависящие от принадлежности демона к тому или иному богу Хаоса.

В присутствии демона Кхорна...

…кровь в сосудах становится густой и горячей.

…старые шрамы начинают чесаться.

…глаза по краям заволакивает кровавая пелена.

…холодное оружие начинает дрожать само по себе.

В присутствии демона Нургла...

…всё вокруг заполняет вонь смерти и разложения.

…люди с трудом сдерживают неконтролируемый хохот.

…к людям приходят непрошенные воспоминания о погибших родных и близких.

…люди чувствуют сильную и внезапную тошноту.

В присутствии демона Слаанеш...

…люди испытывают сменяющие друг друга краткие приступы боли и удовольствия.

…цвета сливаются, а любые движущиеся объекты будто бы оставляют за собой инверсионный след.

…воздух наполняет запах затхлости.

…людям кажется, что кто-то стоит сзади и гладит их по спине (даже если они носят доспех).

В присутствии демона Тзинча...

…перед глазами людей появляются краткие проблески будущих трагичных событий.

…часы и хронометры останавливаются или идут в обратном направлении.

…стены смещаются и соединяются под невозможными углами.

…людям начинает казаться, то в совершенно обычных последовательностях событий скрыты тайные закономерности.

Шаг 5. Отличия

Ни один из демонов, воплотившихся из бесформенного воющего хаоса Эмпиреев, не будет точной копией другого. У каждого из них есть какие-то внешние особенности. Примеры таких *отличий* приведены в таблицах ниже. Они позволяют вам легко создать уникального и запоминающегося демона.

Как правило, внешние черты подобного существа сильно связаны с его принадлежностью к тому или иному богу Хаоса, и опытный охотник на демонов может с первого взгляда определить, какой из Губительных сил служит его противник. Кроме указанных в этой таблице общих *отличий*, предусмотрены и отдельные вариации, несущие печать того или иного бога Хаоса.

Каждый демон появляется в определённом уникальном для него устрашающем облике, который может быть выбран из этих таблиц ведущим или броском костей.

Количество отличий

Младшие демоны: два броска по **таблице «Отличия младших демонов»**.

Глашатаи: три броска по таблице **«Отличия младших демонов»**.

Великие демоны: три броска по таблице **«Отличия младших демонов»** и один – по таблице **«Отличия великих демонов»**.

Сюжетные отличия

У некоторых демонов могут быть уникальные, присущие только им *отличия*, которые можно использовать в сюжете. Например, если аколиты расследуют деятельность культа демонопоклонников, что служит глашатаю Нургла, имеющего *отличие «Тошнотворные выделения»*, то оставляемая им повсюду отвратительная слизь может послужить культистам источником заразы, которую они распространяют, а аколитам – уликой. Для глашатая Кхорна это же отличие, будет не мерзкой слизью, а кровью, сочащейся из открытых ран. Тест *«Медики»* обнаружит демоническую природу этой крови и подскажет, что проглатывание её повергнет неразумного дегустатора в неистовство. Даже *отличия* младших демонов могут быть применены в сюжете. Наглядно описанные внешность и способности демона могут стать отличной подсказкой для игроков, что поможет им двинуть сюжет в нужном направлении.

Дублирующиеся результаты

Если демонический *дар* или *отличие* выпадают дважды, просто дайте демону две разных версии выпавшей способности (или просто удвойте эффект, например, если при накидывании *даров* дважды выпало *«Оружие Ада»*, дайте ему два меча). Если это невозможно (например, демон не может получить два доспеха сразу), вместо одного из результатов, выберите следующий или предыдущий в списке.

Таблица 4-4 «Отличия младших демонов»

Бросок к100	Отличие
1-12	**Око Варпа:** у демона жуткие глаза. **Эффект:** демон получает талант *«Обострённые чувства (Зрение)»* и увеличивает на +1 свой уровень *«Страха»* (до предела в 4). **Примеры глаз:** угольно-чёрные, пылающие, кошачьи, мушиные, непропорционально большие, как у циклопа, с глазными яблоками на кончике языка, гипнотизирующие, всех цветов радуги, отражающие жуткие сцены.
13-27	**Ужасные рога:** нечто острое и смертоносное торчит у демона из головы. **Эффект:** демон получает особенность *«Природное оружие (Рога)»* и +5 к Ближнему бою. **Примеры рогов:** гладкие, закрученные, в виде шипов, оленьи, угольно-чёрные, костяные.
28-37	**Странные конечности:** руки и ноги демона выглядят неестественно и жутко. **Эффект:** демон получает +5 к Силе и особенность *«Многорукий»* или *«Четвероногий»*. **Примеры конечностей:** очень худые, очень мускулистые, когтистые, звероподобные, вывернутые назад, лишняя пара ног или рук, кентавроподобный облик, несущая демона толпа нурглингов.
38-49	**Пугающие руки:** у демона ловкие и сильные руки. **Эффект:** демон увеличивает на +5 бронебойность атак, если сражается *природным оружием* или оружием демонов. **Примеры рук:** с ладонями-клинками, хватала, крюки, лапы, необычайно длинные когти, двойное количество пальцев.
50-69	**Демонический хвост:** демон обладает хвостом. **Эффект:** демон получает особенность *«Коренастый»* и +5 к Ловкости. **Примеры хвостов:** цепкий, скорпионий, покрытый шипами.
70-79	**Чудовищная пасть:** рот этого демона – неописуемая мерзость. **Эффект:** демон увеличивает на +5 урон своих атак, если сражается *природным* оружием или оружием демонов. Уровень *«Страха»* демона возрастает на +1 (до предела в 4). **Примеры пастей:** несколько рядов бритвенной остроты зубов, хобот, жвала, язык со ртом на конце, змеиный язык, язык-змея, отвратительные клыки, огромная пасть, клюв.
80-89	**Зверь с тысячью…:** демон обладает превосходящим все разумные пределы количеством глаз, ртов или чего-то ещё. **Эффект:** демон получает особенность *«Сверхъестественное Восприятие (×2)»*. **Примеры лиц:** тысячи глаз, ноздрей, ртов или других органов чувств.
90-94	**Дыхание Хаоса:** само дыхание демона губит жизнь. **Эффект:** демон получает особенность *«Природное оружие (Дыхание)»*, что работает как огнемёт, нанося 1к10+5 единиц энергетического урона на дистанцию до 10 м. Эта атака может быть *«Токсичной»*, *«Огненной»* или *«Разрывной»*. **Примеры дыхания:** огненное, гнилостное, ядовитое, пламя Тзинча, поток расплавленной меди.
95-00	**Жуткий облик:** голова демона чем-то совершенно ужасающа. **Эффект:** все успешные тесты *страха* против демона должны быть переброшены. **Примеры голов:** звероподобная (собачья, козлиная, слоновья, как у стервятника), лицо, лишённое черт, голова со множеством искаженных в агонии лиц.

Таблица 4-5 «Отличия великих демонов»

Бросок к100	Отличие
1-35	**Уродливые крылья:** демон может летать. **Эффект:** демон получает особенность *«Летун (10)»*. **Примеры крыльев:** покрытые перьями, кожистые, зловеще колышущиеся в воздухе.
35-60	**Нечестивые украшения:** демон увешан всевозможными безделушками или артефактами или облачен в необычные одеяния. **Эффект:** демон получает +2 *очка брони* на одной зоне попадания. **Примеры украшений:** цепи, кольца в сосках, медный ошейник с шипами, икона бога-покровителя на шее.
61-75	**Странная кожа:** сама кожа демона нечестива. **Эффект:** демон получает +5 к Выносливости или особенность *«Бронированный»*. **Примеры странной кожи:** обугленная, тлеющая, слезающая, перламутровая, неестественно яркая, покрытая перьями, покрытая светящимися символами, металлическая, кристаллическая, с торчащими деталями механизмов.
76-85	**Тошнотворные выделения:** тело демона постоянно источает отвратительную и опасную субстанцию. **Эффект:** демон получает +3 к урону, наносимому своим природным оружием. Кроме того, любой враг, пораженный демоном, обязан предпринять **простой (+10) тест Ловкости** или получить 1к10+5 единиц энергетического урона со свойствами *«Огненное»* или *«Токсичное»*. **Примеры:** едкая кровь, яд, кислота, заразный гной.
86-91	**Ужасающие щупальца:** у демона есть гротескные извивающиеся щупальца. **Эффект:** демон получает особенность *«Многорукий»* и бонус +10 к тестам *«Лазанья»* и *захвата*. **Примеры щупалец:** тонкие и извивающиеся, шипастые и жуткие, присоски, как у моллюска.
92-96	**Извращённая физиология:** выберите одно *отличие* и поменяйте место его проявления с другим или просто расположите его где-то в необычным месте. **Эффект:** демон получает +5 к Выносливости, что отражает его нестандартное телосложение. **Примеры:** когти, растущие из локтей, глаза, расположенные на руках.
97-00	**Чтоэточертвозьми?:** существо выглядит ***очень*** странно. Самим фактом своего существования оно противоречит всем законам природы. Один лишь взгляд на него заставляет рассудок пошатнуться. **Эффект:** когда аколит в первый раз видит этого демона, он обязан провалить **средний (+0) тест Интеллекта** или получить 2к10 *очков безумия*. После этого он начинает воспринимать облик демона, но лишь как метафору его существования. **Примеры:** свободно плавающие в воздухе конечности, облик, видимый лишь в зеркалах, множество червеобразных существ извивающихся по всему телу демона, и распевающих визгливый гимн Тёмным богам, из головы демона растет его уменьшенная версия (из головы которой растет её уменьшенная версия…).

Шаг 6. Дары покровителя

Дары – это силы, способности или предметы, дарованные демону его богом-покровителем. Демоны, не принадлежащие кому-либо из богов, не могут иметь *даров*. Каждый демон получает набор *даров*, а также дополнительных талантов и особенностей, в зависимости от того, какой из Губительных сил он служит.

В зависимости от того, к какому типу демон принадлежит, он получает разное количество *даров*. Кроме того, он всегда может заменить свои *отличия* на соответствующие *дары*.

Шаг 7. Слабости

При создании демона, вы можете дать ему *слабость*. Это отличное средство снизить мощь великого демона, но неплохо подойдет и для того, чтобы подогнать силу глашатая для группы не очень опытных аколитов. Возможно, вам стоит увязать *слабости* с истинным именем демона или каким-либо пророчеством. Ведущему нужно тщательно всё продумать, чтобы не позволить *слабости* слишком подорвать могущество демона. Она должна, напротив, делать врага ещё более страшным и непостижимым.

Шаг 8. Последние штрихи

Осталось лишь придумать демону имя и нанести несколько завершающих штрихов к его образу. Сделанное заранее описание чудовища поможет ведущему красочно обставить его появление в игре.

Демоны, не обладающие божественным покровителем, как правило, полагаются в бою на клыки и когти, в то время как остальные зачастую используют оружие. Демоны также могут обладать обычным оружием вроде мечей или палиц. Такое оружие не имеет свойства *«Примитивное»*, поскольку оно – порождение самого Хаоса. Не всякий демон будет обладать больше чем одним оружием, хотя все они имеют талант *«Две руки (Ближний бой)»*.

Уровень угрозы младших демонов разнится от «Маллеус Минорис» до «Маллеус Майорис» (большинство «ничьих» младших имеют рейтинг «Минорис»). Степень опасности глашатаев – от «Маллеус Майорис» до «Маллеус Экстермис». Великие демоны все обладают уровнем «Маллеус Экстермис», за исключением по-настоящему могущественных сущностей, что могут похвастаться «Маллеус Терминус».

Таблица 4-6 «Слабости»

Бросок к100	Слабость
1-16	**Следы:** демона достаточно просто выследить (он оставляет за собой следы в виде льющейся крови, солоноватой воды, вонючей слизи, растерзанных тел).
17-29	**Запрет:** существует что-то, что демон не способен сделать (пересечь проточную воду, получать удовольствие от песен, удерживаться от попыток убить каждого встречного). Если демона каким-то образом принудили или хитростью заставили совершить запретное для него действие, он немедленно развоплощается.
30-42	**Проклятие:** существует какой-либо предмет или вещество, непереносимый для демона. Если последний получает удар таким предметом (или хотя бы касается его), то эта атака считается имеющей свойство *«Освящённое»*.
43-55	**Слабое воплощение:** демон лишь частично воплотился в реальности. Значительная часть его сущности до сих пор пребывает в Варпе. Все характеристики демона уменьшаются на 20.
56-68	**Страх святого имени:** воззвания к Богу-Императору способы заставить демона отступить. Любой, молящий Бога-Императора об изгнании демона (делающий это сознательно и потратив на это частичное действие) может бросить **состязательный тест Силы воли** с демоном. В случае успеха, демон не может атаковать этого персонажа в течение 1к5 раундов и всё это время должен держаться от него на расстоянии не менее пяти метров. Персонаж получает бонус +20 к этому тесту, если имеет подходящий талисман.
69-82	**Испещрённый письменами:** истинное имя демона начертано на его теле с помощью каких-либо знаков или сочетания узоров, которые можно понять при помощи **тяжёлого (-20) теста *«Логики»***.
83-94	**Связанный с артефактом:** демон находится в связи с каким-либо предметом. Обладающим им имеет над демоном власть, аналогичную той, которой обладает знающий его истинное имя. Если этот предмет будет уничтожен, демон отправится в Варп. При помощи **тяжёлого (-20) теста *«Учёного знания (Оккультизм)»*** связанный с демоном предмет можно изменить таким образом, чтобы демон оказался пойман в него, как в ловушку (таким же тестом можно, наоборот, выпустить демона на волю).
95-00	**Апокалиптический голод:** каждый день демон должен пожирать всё больше и больше душ, иначе он ослабнет и развоплотится. Всякий раз, пожирая нужное количество душ, демон становится сильнее.

Губительные силы

Они и молоды и стары, из крови, кожи и души.
Война бурной рекой явилась, перо заклятьем обратилось,
Плоть сгнила и ушла во время, Чувства – древних дураков семя.
Безумец видит, безумец хватает.
Третий глаз смотрит, дух запертый стенает.
Что останется, когда они придут за нами?
Не кости, не книги, ни камни.
Прах…

- слова 8976 раз написанные на стенах часовни
Безвинной жертвы на Культе

Большинство демонов, даже младших, служат одному из богов Хаоса, а у принадлежащих одному и тому же покровителю сущностей часто проявляется внешнее сходство, несмотря на возможную разницу в силе или мотивации.

Кроме того, даже самые слабые демоны зачастую внешне похожи на своего бога. К примеру, кровопускателей роднят с их повелителем схожие рога и оружие – адские клинки. Придумывая нового демонического противника для аколитов, ведущий может использовать эти сходства для того, чтобы привязать создаваемую сущность к одному из Тёмных богов.

Несмотря на то, что не принадлежащие никому демоны тоже существуют (например, фурии), они никогда не смогут стать столь же могучими, сколь их собратья. Дары, которые демоны получают от своих покровителей, высоко возносят их над бесконечным океаном бесформенных порождений Варпа.

Дары Губительных сил

Существует четыре бога Хаоса. Кхорн, Хозяин черепов – владыка кровопролития. Слаанеш, Тёмный князь, властвует над всеми, кто ищет удовольствий. Нургл, Отец чумы – бог болезней. И, наконец, Тзинч, Меняющий пути – повелевает самой магией.

Демоны, служащие одному из этих богов, получают благодаря этому, дополнительные умения, таланты, особенности и способности.

● Младшие демоны получают один *дар* из таблицы **«Дары младшим демонам»**.

● Глашатаи получают два *дара* из таблицы **«Дары младшим демонам»** и один – из таблицы **«Дары глашатаям»**.

● Великие демоны получают три дара из таблицы **«Дары младшим демонам»** и один – из таблицы **«Дары великим демонам»**.

Демону можно выбрать и дополнительные *дары*, чтобы он выглядел, как подобает, но *дары*, набранные сверх указанного выше количества, не оказывают игромеханического эффекта. Кроме того, демон может заменить свои *отличия* на эквивалентные *дары* от своего бога-покровителя.

Дары Слаанеш

«Когда мы нашли их, это были уже не люди, а будто пустые оболочки. Они просто сидели на песке, таращась в небо – целый пляж приготовившихся к смерти тел. Возможно, они ждали прилива – уверен, что он погубил бы их всех. Мы положили конец страданиям этих несчастных. На это понадобилось около трёх часов – и за все это время ни один из них не двинулся. Они просто ждали, когда до них дойдет очередь»

- гвардеец Гейзон в день высадки на Бексе

Князь удовольствий – самое молодое божество Хаоса. Слаанеш божественно прекрасен, но её красота настолько ненормальна, что разум смертного не в состоянии постичь это. Слаанеш – великий искуситель, и невозможно даже взглянуть на неё, не потеряв свою душу.

Тайные культы удовольствий и некоторые скрывающие свои вкусы аристократы взывают к демонам Слаанеш, прося их о всё новых и новых способах получать наслаждение. Коварные демонетки внушают служителям таких культов ужасные вещи и учат их тёмным ритуалам, что вызывают одержимость или даже настоящие вторжения из Варпа. Верные слуги удостаиваются даров Тёмного князя, возвышаются в рядах сотоварищей и становятся знамениты даже среди своих соперников.

Поклоняющиеся Слаанеш быстро начинают понимать, что обычные удовольствия уже не приносят им радости. Они ищут всё новые источники наслаждений, чувств, боли, отбрасывая как негодные те из гедонистических излишеств, что уже опостылели им. В какой-то миг подобная деятельность неизбежно привлечёт внимание Инквизиции, но в таких случаях часто бывает уже слишком поздно.

Один из подобных инцидентов – очищение инквизитором Эстрозом синтиллийского дома Трангг в M41.622, в ходе которого в живых осталось всего три члена этой благородной фамилии. Эти трое, жившие не на Синтилле, – единственные, кому удалось избежать гнева Ордо Маллеус, обрушившегося на аристократический дом, после того, как действия его членов привели к воплощению в реальном мире демона Мертена Танцора-в-коже. Вмешавшиеся аколиты изгнали демона, но только после того, как последний успел нанести сильный удар по промышленности всего улья Сибеллус, ослабив её на несколько месяцев. Потомки выживших из дома Трангг иногда появляются на Синтилле, в надежде совратить членов других могущественных семей планеты в отместку за падение своего дома.

Дары Слаанеш

Характеристики: увеличьте Ловкость и Товарищество демона на +20. Ловкость и Товарищество великого демона поднимите, как минимум до 75.

Умения: младшие демоны Слаанеш получают умения *«Обольщение»* и *«Уклонение»*. Глашатаи Слаанеш получают *«Обольщение+10»*, а великие демоны – *«Обольщение+20»*.

Таланты: все демоны Слаанеш получают талант *«Обострённые чувства (Все)»*. Великие демоны Слаанеш также получают таланты *«Верный удар»*, *«Контратака»*, *«Стена стали»*, *«Точный удар»*, *«Трудная мишень»* и *«Шаг в сторону»*.

Особенности: глашатаи Слаанеш получают особенность *«Сверхъестественная Ловкость (×2)»* и *«Сверхъестественное Товарищество (×2)»*. Великие демоны Слаанеш получают особенность *«Сверхъестественная Ловкость (×3)»* и *«Сверхъестественное Товарищество (×3)»*.

Оружие: младшие демоны и глашатаи Слаанеш иногда используют мечи, но чаще сражаются большими крабоподобными клешнями. Великие демоны, в дополнение к клешням, могут использовать двуручные мечи.

Отличия: демоны Слаанеш внешне напоминают женщин с бледно-фиолетовой кожей. Одна из их рук зачастую мутирует в большую клешню или какое-либо другое природное оружие. Многие имеют ненормально длинные языки, а на правой части их тела растет целая череда грудей, одна за другой, с верхней части торса и до талии. Великие демоны Слаанеш часто четвероруки – верхняя пара держит оружие, а нижняя заканчивается гротескными клешнями. Многие демонические служители Слаанеш имеют андрогинный облик, а великие демоны могут выделяться козлиными головами, коронами из рогов или скорпионьими хвостами.

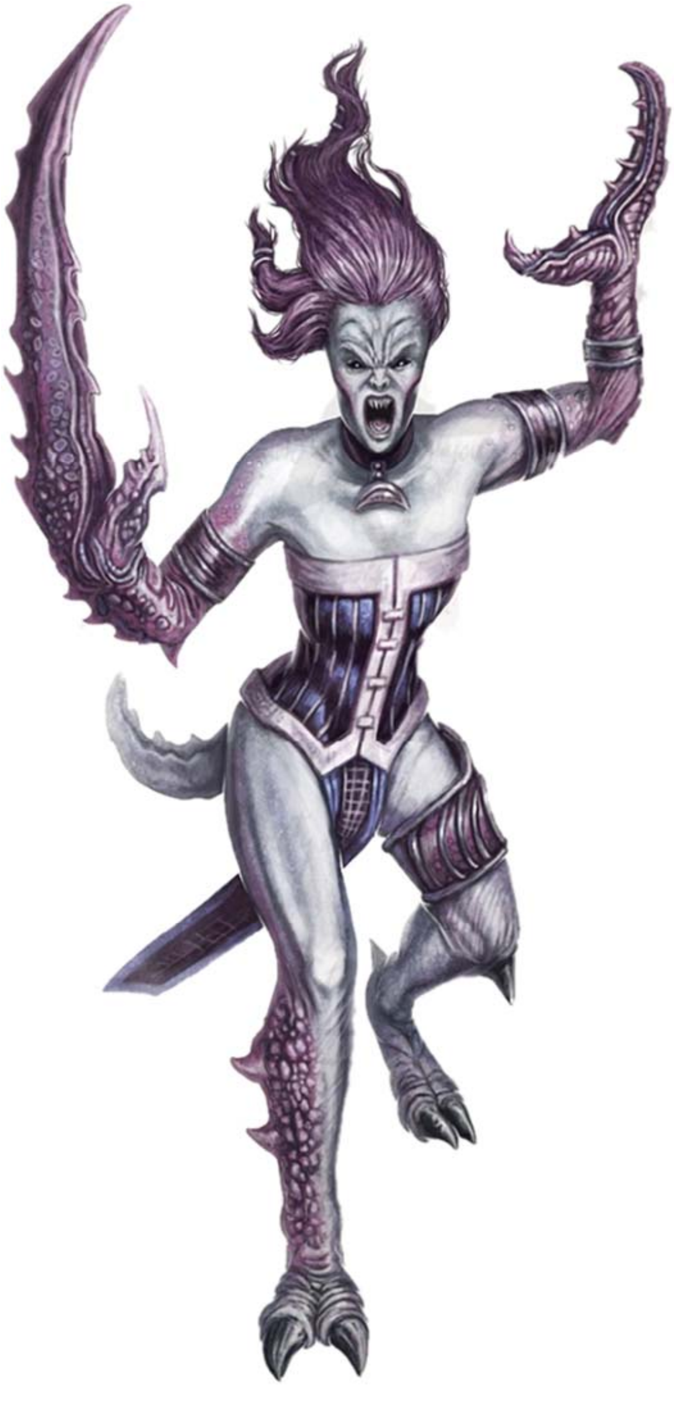


Таблица 4-8 «Дары младшим демонам Слаанеш»

Бросок к100	Дар
1-20	**Клешня:** одна из рук демона заканчивается огромной крабьей клешней, которая считается *природным оружием*, что имеет свойство *«Разрывное»* и наносит на +3 больше урона. Урона этой атаки считается *резаным*.
21-40	**Устрашающий вопль:** в качестве полного действия демон может издать пронзительный вопль. Все персонажи, услышавшие его, обязаны немедленно пройти тест *«Страха (1)»*.
41-60	**Длинный язык:** у демона невозможно длинный язык, которым он может опутать врага. Демон может использовать такой язык как терзающий хлыст (см. раздел **«Оружие демонов»**).
61-80	**Завораживающая грация:** демон ненормально изящен, все его движения манящи и соблазнительны. В качестве частичного действия демон может предпринять **состязательный тест Товарищества** против **Силы воли** любого персонажа в зоне своей видимости. Если противник проваливает этот тест, он считается *оглушённым* на 1к5 раундов. Этот эффект *оглушения* не может быть снят с помощью таланта *«Железная челюсть»*. За одну сцену демон может применять этот приём против каждого персонажа только один раз.
80-00	**Мускусный аромат:** демон источает облако пьянящих ароматов. Любой персонаж, *находящийся в ближнем бою* с этим демоном или на дистанции *стрельбы в упор*, обязан бросать **средний (+0) тест Выносливости** каждый ход, в случае провала получая штраф -20 на все тесты в этом раунде. Если у персонажа есть талант *«Декаданс»*, сложность теста падает до **простой (+10)**.

Таблица 4-9 «Дары глашатаям Слаанеш»

Бросок к100	Дар
1-33	**Отпрыск Змея:** все демоны Слаанеш, что видят глашатая, получают талант *«Шаг в сторону»* и *«Стремительная атака»*, если ещё не имеют таковых. Этого глашатая зачастую сопровождает 1к10 демонеток.
34-66	**Скакун:** глашатай едет в бой на скакуне Слаанеш.
67-00	**Великий дар:** выберите (или определите броском костей) один дар из таблицы **«Дары великим демонам Слаанеш»**.

Таблица 4-10 «Дары великим демонам Слаанеш»

Бросок к100	Дар
1-12	**Усыпляющий аромат:** вокруг демона клубиться источаемый им парализующий розовый туман. Каждый персонаж в радиусе десяти метров от демона обязан каждый раунд проходить **трудный (-10) тест Силы воли**. Проваливший этот тест может сделать в текущем ходу лишь одно частичное действие.
13-25	**Ядовитое жало:** демон способен поражать своих врагов необычным психотропным ядом, что капает с его шипастого языка или с жала на скорпионьем хвосте. В ближнем бою демон может, в дополнение ко всем остальным действиям, совершить одну атаку. В случае успеха, он наносит 2к10 единиц урона своей цели. Любой, кто получил урон от этой атаки должен пройти **средний (+0) тест Выносливости**, в случае провала начиная испытывать галлюцинации (эффект определятся броском по таблице галлюцинаций в **главе V «Базовой книги правил и книги инквизитора»** и тянется 1к10 раундов).
26-38	**Завораживающий танец:** все движения демона непередаваемо изящны, а сам его облик гипнотизирует и манит. Каждый, впервые увидевший этого демона обязан пройти **состязательный тест Силы воли** против **Товарищества** демона. Проваливший этот тест персонаж замирает, не в силах оторвать глаз от порождения Варпа и считается *оглушённым*. В начале своего следующего хода он может предпринять **средний (+0) тест Силы воли** и, в случае, успеха, действовать в этом раунде как обычно. В случае провала персонаж, всё ещё завороженный демоном, может предпринять в этом ходу только частичное действие. Персонаж обязан бросать **средний (+0) тест Силы воли** в начале каждого следующего хода и предпринимать лишь частичное действие в случае провала этого теста, пока не пройдёт этот тест.
39-51	**Аура подчинения:** демон обладает мощной аурой, подавляющей волю всех вокруг и принуждающую их к повиновению. В качестве частичного действия демон может предпринять **состязательный тест Силы воли** с одним персонажем, находящимся на расстоянии не более двадцати пяти метров. Если демон побеждает в этом тесте, он получает полный контроль над своей целью, которая во время своего хода не может предпринимать никаких действий, кроме попыток избавиться от контроля разума при помощи **среднего (+0) теста Силы воли**. В случае успеха, персонаж может действовать как обычно, начиная со своего следующего хода. Демон может направлять подконтрольных ему противников, тратя на это частичное действие, при этом все его марионетки действуют немедленно. Эта способность может действовать на несколько персонажей одновременно, но все они должны получать от демона одинаковый приказ.
52-64	**Блаженная боль:** раны, нанесённые этим демоном, приносят его жертве не страдания, но изысканное наслаждение. Не говорите игроку, чей персонаж был физически ранен демоном, какой урон тот получил. Ведите подсчёт оставшихся у персонажа ран сами. Не утаивайте от игрока полученные эффекты критического урона, не забывая живописать то, насколько восхитительным находит персонаж собственное расчленение. После окончания боя этот эффект проходит.
65-77	**Пожиратель душ:** демон может в любой момент бросить **состязательный тест Силы воли** с любым разумным врагом, убитым в пределах пяти метров от демона. В случае успеха, демона пожирает душу погибшего и восстанавливает себе количество ран, равное максимальному количеству ран жертвы.
78-90	**Грация Слаанеш:** множители *«Сверхъестественной Ловкости»* и *«Сверхъестественного Товарищества»* демона увеличивается на единицу.
91-00	**Колдун:** демон обладает психическими силами, угодными Тёмному князю. Он получает пси-рейтинг 6 и может выбрать одну дисциплину и овладеть всеми её психосилами, также получив *постижение* этой дисциплины.

Дары Нургла

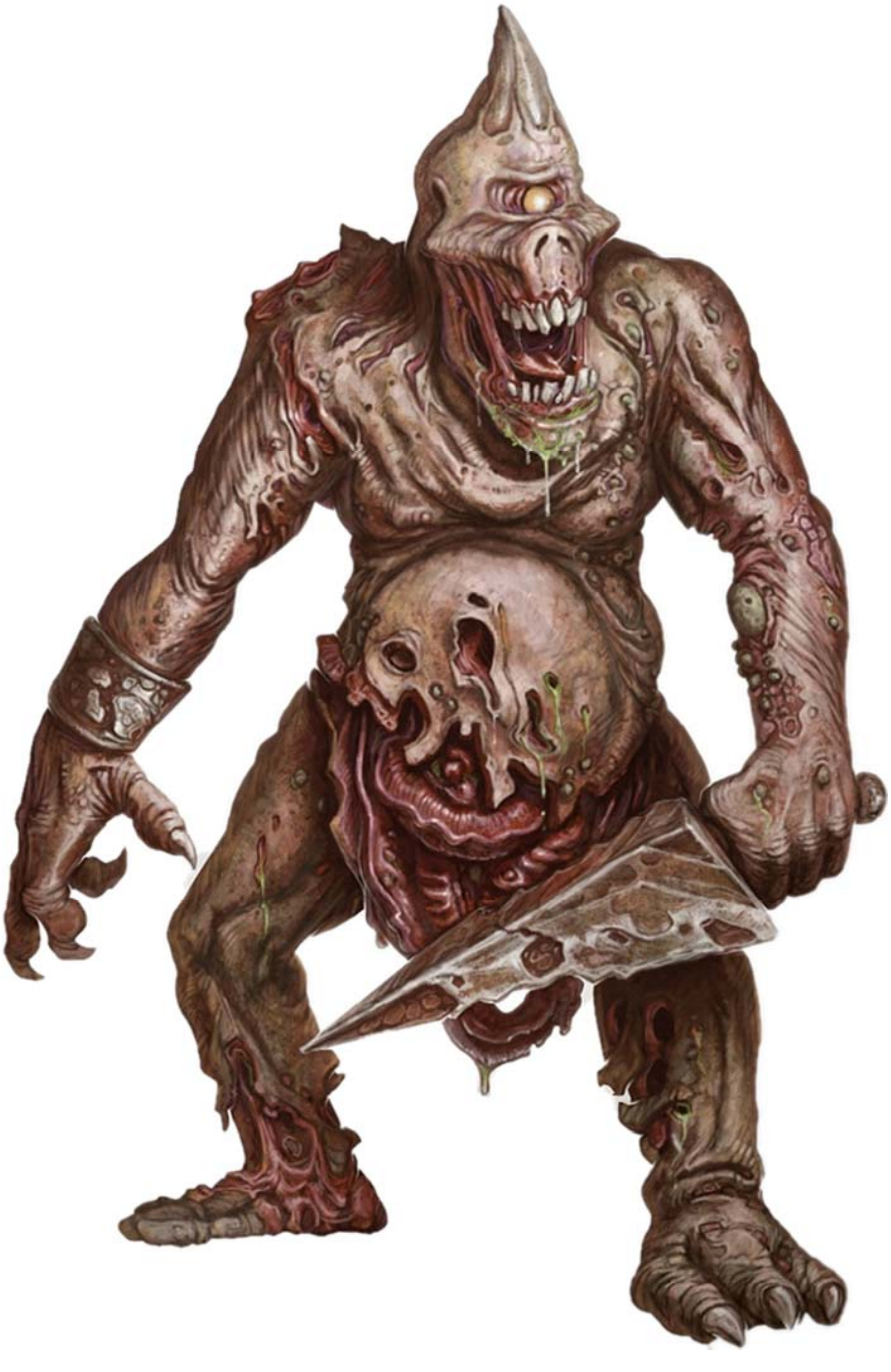
«Образец 38: легкие заполнены вязкой массой.
Риск заражения: Майорис. Подготовлен к уничтожению.

Образец 39: в превосходном состоянии.
Риск заражения: Ничтожный. Подготовлен к уничтожению.

Образец 40: мёртв.
Риск заражения: Майорис. Подготовлен к сожжению»

- дневник сестры Игнации, местоположение засекречено

Великий владыка Энтропии, Нургл повелевает смертью в весьма своеобразной манере. Болезни, разложение, упадок и физическая порча – его вотчина. С раздутого, охваченного болезнями тела этого бога стекают ручейки гноя и зеленоватой некротической жидкости. Покрытая струпьями и язвами пергаментно-бледная кожа Отца чумы легко рвётся при движении, обнажая вываливающиеся внутренности и множество хихикающих нурглингов.



Заразные культы и многие больные зачастую взывают к Нурглу, моля его о покровительстве. Его именем они несут в мир чуму – врага, против которого бессильно обычное оружие, и который может быстро распространиться по целому улью или даже планете, угрожая жизням множества имперских подданных, которые не успеют дать ответ. Удостоившиеся даров Нургла последователи чувствуют себя любимыми и защищёнными, ибо тёплый и заботливый бог хранит своих чад от смерти, позволяя им упиваться своими болезнями вечно.

Демоны Нургла, чумоносцы, заражают культистов новыми ужасными вирусами, чтобы те смогли распространять их дальше, принося новые души Отцу чумы. Большой и безнаказанно процветающий культ вполне может вызвать демоническое вторжение или вспышку чумы зомби.

Корабль вольного торговца «Славная кончина» пропал в Варпе, после того как отбыл с Подземья, направляясь к Ганф Магна в 810.M38. Он вновь появился в реальном мире три года спустя, выйдя из Варпа в опасной близости с этой планетой. На борт корабля высадилась рота ветеранов из местных СПО под командованием капитана Тиландра. Им удалось изменить курс корабля, но, по возвращении на Ганф Магна, Тиландр потребовал, чтобы его и всех его людей поместили в изоляцию, где они пребывают до сегодняшнего дня. Многие из солдат умерли от страшных болезней, хотя, казалось бы, заразиться ими было просто негде. Вся рота страдала от самых разных симптомов. На данный момент эти люди все ещё ожидают решения Инквизиции и казни.

Дары Нургла

Демоны Нургла при создании получают следующие бонусы:

Характеристики: увеличьте Выносливость демона на +20, а количество ран – на +10. Выносливость великого демона поднимите, как минимум до 75.

Таланты: все демоны Нургла получают талант *«Железная челюсть»*.

Особенности: глашатаи и великие демоны Нургла получают особенность *«Сверхъестественная Выносливость (×2)»*.

Оружие: младшие демоны и глашатаи Нургла, как правило, вооружены мечами или топорами. Великие демоны зачастую используют огромные булавы.

Отличия: демон Нургла – это гниющий, разлагающийся ужас, чья плоть зелена и поражена чумой. Младшие демоны и глашатаи часто, подобно циклопам, имеют один глаз во лбу, их головы венчает рог, а вокруг тел кружат сонмы чумных мух. Великие демоны, зачастую похожи на огромные, раздутые мешки больной плоти со странными, торчащими из головы рогами. Нургл обожает видеть гной, разложение и мор, и потому тела его приспешников покрыты бубонами, язвами и фурункулами. Демонов Отца чумы не смущает даже то, что зачастую их собственные кишки вываливаются из их животов и волочатся за ними по земле.

Таблица 4-11 «Дары младшим демонам Нургла»

Бросок к100	Дар
1-25	**Чумной меч:** этот служитель Отца чумы владеет мечом, с которого стекают несущие болезнь яды и гной. Демон получает чумной меч (см. раздел **«Оружие демонов»**).
26-35	**Гнойные бубоны:** кожа этого демона покрыта дрожащими, полными яда вздутиями, готовыми лопнуть в любой миг. Когда демон получает урон в ближнем бою, атакующий должен предпринять **тяжёлый (-20) тест Ловкости** или **тяжёлый (-20) тест Выносливости** (по выбору игрока), чтобы спастись от струи гноя, брызжущего из раны. При провале теста Ловкости, персонаж получает 1к10 единиц урона, от которого не спасает никакая негерметичная броня.
36-45	**Болтающиеся внутренности:** кишки демона свисают из его разорванного живота, трясясь и качаясь всякий раз, когда он смеется или просто двигается. Демон увеличивает свой уровень *«Страха»* на 1 (до предела в 4). Кроме того, он уменьшает весь входящий в *торс* критический урон на величину своего бонуса Выносливости (до минимума в 0).
46-60	**Отвратительная рвота:** демон способен изрыгать омерзительную и невероятно ядовитую массу. В качестве частичного действия демон может предпринять тест Дальнего боя. Цель может избежать попадания *«Уклонением»*, но не *«Парированием»*. В случае успеха, демон наносит 1к10+Бонус Выносливости единиц энергетического урона, от которого не спасает никакая негерметичная броня. Вместо критического урона эта атака наносит 3к10 единиц урона Выносливости.
61-80	**Разносчик чумы:** этот демон сам по себе настоящий источник эпидемий. Атакуя своим *природным* оружием (или чумным мечом), демон может занести в тело противника инфекцию. Персонаж, получивший урон от одной из указанных выше атак демона, должен предпринять **трудный (-10) тест Выносливости** и, в случае провала, мгновенно получить *заболевание* на стадии 1.
81-00	**Рой мух:** непрестанно жужжащий рой летучих насекомых окружает демона, кусая каждого, кто подойдет слишком близко. Все персонажи, находящиеся на дистанции *стрельбы в упор* или в ближнем бою с демоном, получают штраф -10 на все тесты.

Таблица 4-12 «Дары глашатаям Нургла»

Бросок к100	Дар
1-22	**Предвестник Повелителя мух:** все демоны Нургла, что видят глашатая, получают талант *«Истинная стойкость»* и особенность *«Регенерация (3)»*, если ещё не имеют таковых. Этого глашатая зачастую сопровождает 2к10 младших демонов Нургла.
23-44	**Владыка зверей:** этого глашатая сопровождает 1к5 зверей Нургла, которым он может отдавать команды в качестве свободного действия. Звери любят своего хозяина и не хотят терять его из поля зрения.
45-66	**Паланкин:** демон несет мор и чуму с паланкина, сделанного из гниющих досок и несомого десятками нурглингов. Нурглинги снуют и вокруг паланкина, и глашатай может отдать им приказ атаковать в качестве свободного действия. Нурглинги будут метать во всё вокруг свои внутренности. Это считается атакой по площади с дальностью 10 м. Каждый, пораженный такой атакой, может использовать свою Выносливость вместо Ловкости, чтобы избежать попадания. Эта атака наносит 1к10 единиц *токсичного* урона, от которого не спасает никакая негерметичная броня.
67-00	**Великий дар:** выберите (или определите броском костей) один дар из таблицы **«Дары великим демонам Нургла»**.

Таблица 4-13 «Дары великим демонам Нургла»

Бросок к100	Дар
1-12	**Туча мух:** демон окружен огромным облаком мух. Персонажи должны перебрасывать все успешные броски на попадание в Ближнем бою.
13-25	**Смех Дедушки:** демон отвратительно хохочет, с таким жутким урчанием и бульканьем, что способны пошатнуть разум любого смертного. Все смертные, слышащие этот смех, обязаны предпринимать **трудный (-10) тест Силы воли** каждый раунд во время хода демона. Провал этого теста приносит 1к5 *очков безумия*.
26-38	**Гниль Нургла:** с когтей и зубов этого демона капает самый опасный из всех ядов, созданных Нурглом. Любой персонаж, получивший урон от *природного* оружия демона, должен преуспеть в **тяжёлом (-20) тесте Выносливости** или получить случайное *заболевание* с +1 к его *уровню опасности.*
39-51	**Вместилище нурглингов:** внутри демона обитает множество жестоких и отвратительных демонят. В первом раунде боя, во время хода демона, 1к5 нурглингов могут вырваться из его раздутого брюха. Каждый следующий раунд боя, бросайте к10: при выпадении 1-6 ничего не происходит, при 7-8 из живота демона выскакивает ещё один нурглинг, при 9-10 – ещё 1к5 нурглингов.
52-64	**Стойкость Отца чумы:** неважно, сколько раз этому демону выпускали кишки – всё равно у него есть ещё. Демон получает особенность *«Регенерация (10)»*.
65-77	**Отравленный след:** любое место, где прошёл этот демон, превращается в переполненную гнусностью ядовитую пустошь. Любой персонаж, вставший на загрязнённую демоном территорию (или пересекающий участок загрязненной земли) обязан пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к10 единиц урона, от которого не спасает никакая негерметичная броня.
78-90	**Жизнелюбие Нургла:** множитель *«Сверхъестественной Выносливости»* демона увеличивается на единицу.
91-00	**Колдун:** великий демон посвящён в тайны и секреты Дедушки. Он получает пси-рейтинг 6 и может выбрать одну дисциплину и овладеть всеми её психосилами, также получив *постижение* этой дисциплины.

Дары Кхорна

«КРОВЬ КРОВАВОМУ БОГУ!»

- комиссар Свайтех

Кхорн, Кровавый бог – властелин царства бесконечной ярости. Его часто изображают сидящим на огромном медном троне, что стоит на горе черепов, собранных им самим и его служителями.

Последователи Кхорна – члены варварских культов смерти, переполненные жаждой крови берсерки, что стремятся лить её во славу своего бога. Войны, что ведут эти слуги Кхорна, всегда предсказуемо жестоки и полны насилия, и оставляют после себя лишь вражьи тела, насаженные на копья.

Другими, не менее опасными культистами Кхорна, становятся лучшие в своих кастах воины и гладиаторы, что обращаются к Кровавому богу, дабы обрести силы побеждать все более могучих врагов. Такие прославленные герои пользуются огромным почётом, благодаря которому они могут склонить к поклонению Медному богу весь свой народ.

Младшие демоны Кхорна – это воплощённое насилие. Кровопускатели вооружаются жуткими мечами или топорами и вдумчиво ищут, на кого излить свой гнев. Эти чудовища не лишена ума и коварства. Они могут сражаться плечом к плечу с другими демонами или культистами и собирать черепа, чтобы сложить их к подножью Медного трона.

Подобная история произошла на пережившем вторжение орков мире Култ, что ныне раздирает на части жажда крови. Жители этой планеты часто были вынуждены сражаться с орками – зачастую небольшие банды зеленокожих варваров нападали на окраины городов, но хорошо вооружённые Силы планетарной обороны легко отражали эти набеги. Молодой аристократ считался достойным офицерского чина после того как в личном поединке сражал орка и сжигал его труп перед свидетелями. Военные Култа принялись изобретать всё более и более зрелищные способы расправляться с зеленокожими, и многие начали жаждать насилия самого по себе. То, что начиналось как простые соревнования в воинском искусстве, где солдаты демонстрировали свою ловкость и меткость, превратилось в кровавые бои, где на аренах сходились высшие планетарные чиновники. Эта эскалация насилия прекратились в 813.М41, когда все СПО Култа были уничтожена в Девятнадцатичасовой войне, почти разрушившей южный континент планеты. Инквизитор Вилан в ответе за это нелёгкое решение.

Дары Кхорна

Демоны Кхорна при создании получают следующие бонусы:

Характеристики: увеличьте Ближний бой и Силу демона на +20. Ближний бой великого демона поднимите, как минимум, до 70.

Умения: младшие демоны Кхорна получают умение *«Уклонение»*.

Таланты: все демоны Кхорна получают таланты *«Неистовство* (демоны Кхорна могут впадать в него в качестве свободного действия)», *«Ненависть (Все)»*, и *«Яростный натиск»*. Великие демоны Кхорна также получают таланты *«Боевая ярость», «Неистовый натиск», «Сопротивляемость (Психосилы)»*.

Особенности: глашатаи и великие демоны Кхорна получают особенность *«Сверхъестественная Сила (×2)»*. Великие также получают особенность *«Жестокий натиск»*.

Оружие: младшие демоны и глашатаи Кхорна, как правило, вооружены мечами или топорами. Великие демоны зачастую используют огромные топоры и хлысты.

Отличия: демоны Кхорна – краснокожие и мускулистые монстры. Они часто носят медные доспехи, клинки, ошейники, шипы, их тела источают огонь и дым. Младшие и глашатаи, как правило, имеют угловатые, грубо вырубленные\ лица, острые зубы и рога. Великие демоны отличаются явно выраженными бычьими чертами внешности. Доспехи демонов Кхорна вечно раскалены, а их оружие обжигает плоть врага.

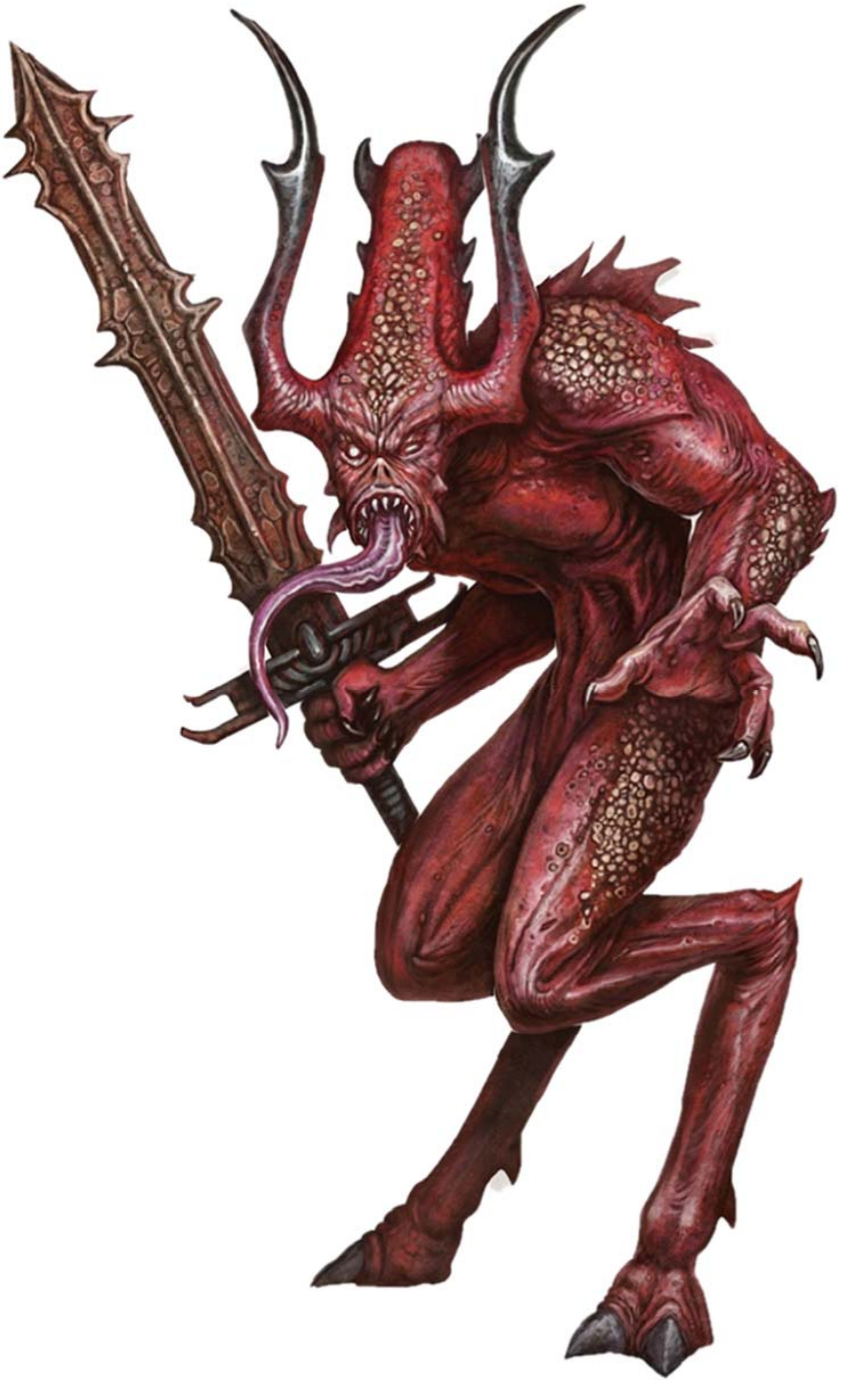


Таблица 4-14 «Дары младшим демонам Кхорна»

Бросок к100	Дар
1-20	**Оружие Ада:** выкованное в Варпе, невозможно острое оружие. Демон получает адский меч (см. раздел **«Оружие демонов»**).
21-40	**Доспехи демона:** демон облачён в медную броню, созданную из ярости самого Кхорна и закалённую в его гневе. Демон получает 6 *очков брони* на всех зонах попадания, кроме *головы*.
41-50	**Кровь Кровавому богу:** этот демон не получает штрафов на тесты, связанные с кровью – все эффекты критического урона, связанные с кровью (например, необходимость пройти тест Ловкости, чтобы не поскользнуться на ней) неприменимы к этому существу.
51-60	**Свирепость:** чудовищная жестокость этого демона не знает равных. Он может совершать *множественную атаку* при *натиске*. Если он совершает *множественную атаку* не во время *натиска*, то получает бонус +10 к тестам Ближнего боя.
61-70	**Черепа трону черепов:** когда этот демон убивает врага в ближнем бою, все остальные демоны Кхорна в радиусе десяти метров восстанавливают 1к5 ран, как только голова жертвы будет воздета вверх в знак победы.
71-80	**Да начнется кровопролитие:** демон увеличивает весь наносимый рукопашным оружием критический урон на +2. Кроме того, любой критический урон, нанесенный в *голову* жертве, автоматически обезглавливает её, убивая на месте.
81-00	**Бич псайкеров:** Кхорн защищает своих последователей от ненавистных псайкеров. Один раз за раунд, в качестве реакции, демон может предпринять **средний (+0) тест Силы воли** для того, чтобы проигнорировать эффекты одной психосилы, действующей на него.

Таблица 4-15 «Дары глашатаям Кхорна»

Бросок к100	Дар
1-19	**Вестник кровавого трона:** все демоны, что видят глашатая, получают талант *«Мастер клинков»* и особенность *«Жестокий натиск»*, если ещё не имеют таковых. Этого глашатая зачастую сопровождает 2к10 младших демонов Кхорна.
20-39	**Джаггернаут:** этот глашатай скачет впереди всей армии Кровавого бога на ужасном джаггернауте Кхорна.
40-59	**Жуткие трофеи:** демон несёт знамя, сделанное из костей и крови сотен жертв. Враги, увидевшие это, и провалившие тест *страха*, обязаны перебросить выпавший им результат из **таблицы шока**, если он меньше 30.
60-79	**Ошейник Кхорна:** демон носит массивный медный ошейник, что защищает его от психосил. *Порог* любой психосилы, которую пытаются применить против носителя ошейника, возрастает на +10. Психосиловое оружие ранит этого демона так, как если бы оно было обычным оружием того же типа – оно не может наносить ему дополнительный урон и не игнорирует его особенность *«Демонический»*.
80-00	**Великий дар:** выберите (или определите броском костей) один дар из таблицы **«Дары великим демонам Кхорна»**.

Таблица 4-16 «Дары великим демонам Кхорна»

Бросок к100	Дар
1-12	**Топор Кхорна:** демон размахивает огромным адским топором. Другие демоны вынуждены держать его двумя руками, но великому демону Кхорна достаточно и одной. Демон получает адский топор (см. раздел **«Оружие демонов»**).
13-25	**Терзающий хлыст:** сражает своих врагов покрытым шипами кнутом, сделанным из тяжёлой медной цепи. Он получает терзающий хлыст (см. раздел **«Оружие демонов»**).
26-38	**Опаленный медный доспех:** демон получает 10 *очков брони* на всех зонах попадания, кроме *головы*.
39-51	**Бесконечная бойня:** этот демон яростен, как сама смерть. В качестве полного действия он может в ближнем бою нанести одиночную атаку. Если эта атака причинит какой-либо урон, демон сразу же проводит ещё одну атаку, которая может аналогично вызвать следующую. Все эти атаки считаются действием *«Бесконечная бойня»*, которая требует для своего проведения полного действия (а значит, что если демон совершает *бесконечную бойню,* он не может совершать никаких других действий). Каждая такая атака, кроме первой, получает накопительный штраф -10.
52-64	**Чудовищный рёв:** демон исторгает ужасающий, полный ярости и ненависти рёв. Это требует полного действия и оказывает эффект на всех, кто слышит этот рёв. Услышавшие обязаны пройти **средний (+0) тест Силы воли** или напасть на ближайшего союзника в следующем ходу.
65-77	**Неутомимая жажда крови:** этот демон – само воплощение резни, неостановимое, неистовое и разрушительное. Нанося критический урон, он восстанавливает себе количество ран, равное удвоенному количеству нанесенного критического урона.
78-90	**Мощь Кхорна:** множитель *«Сверхъестественной Силы»* демона увеличивается на единицу.
91-00	**Проклятие псайкеров:** при помощи **среднего (+0) теста Силы воли** демон может отменить любую примененную против него психосилу. При каждой подобной отмене психосилы, бросьте к10. При выпадении 1-6 ничего не происходит. На 7-10 Кхорн отправляет своё проклятие тому, кто дерзнул применить психические способности против своего слуги. Псайкер получает 1к10 единиц резаного урона, от которого не спасает ни броня, ни бонус Выносливости.

Дары Тзинча

«Власть твоего повелителя распространяется лишь на мир людей. Он может повелевать целыми мирами, но и только. Всё его могущество меркнет перед величием того, кому служу я. Так же как любая вещь – лишь тень мастера, что сделал их, так и вы – лишь один оттенок»

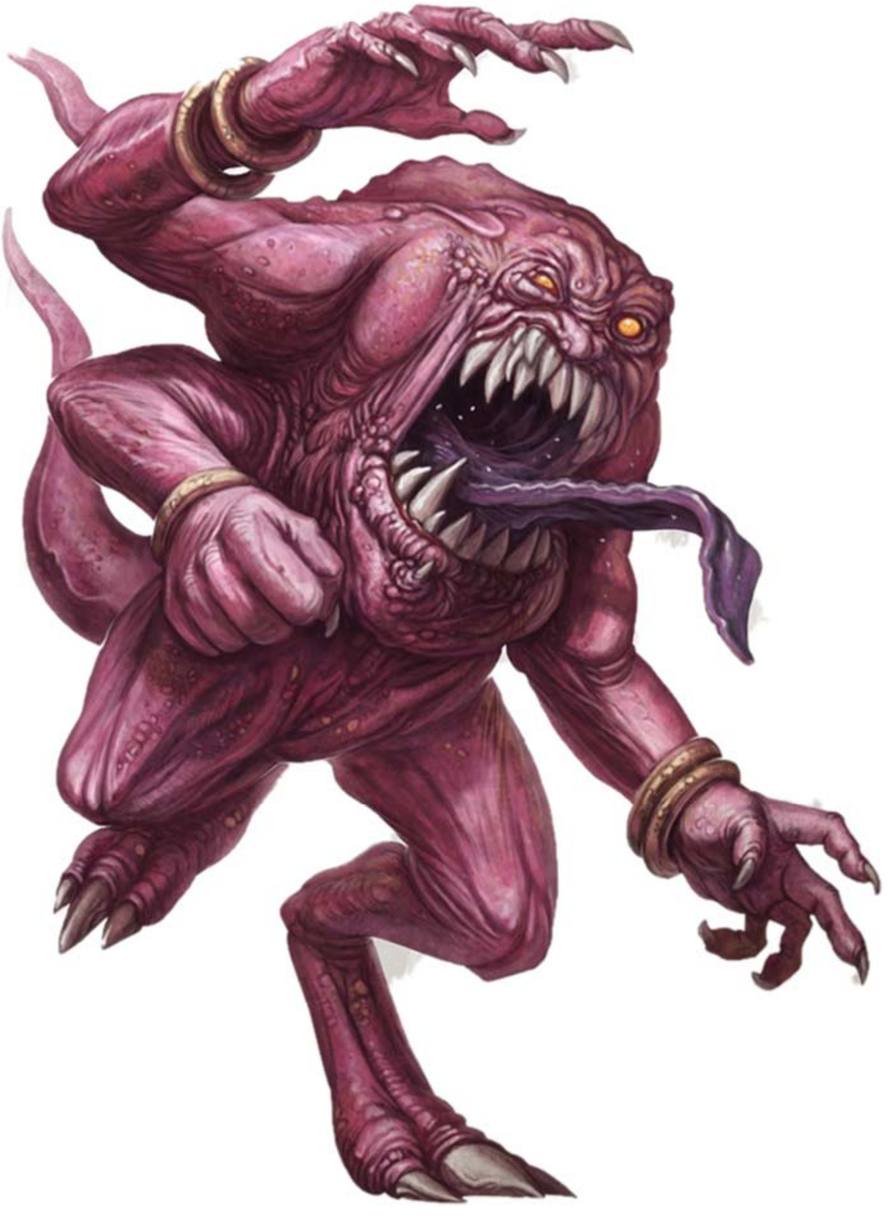
- Силаций Осбад перед тем, как его тело рассыпалось в прах

Тзинч, Меняющий пути покровительствует искусству колдовства и вращает колесо фортуны. Причудливые течения судьбы, что хаотично движутся сквозь время – его вотчина. На теле бога сами собой появляются и исчезают лица, насмехающиеся над тем, кто смотрит на него. Их рты повторяют каждое слово, произнесённое Тзинчем, нарочно допуская мелкие изменения в интонациях, что наделяют сказанное десятками возможных смыслов.

Культы Тзинча состоят из заговорщиков и интриганов, что в попытке достичь своих целей, обращаются к Архитектору судеб, моля его о власти, что поможет им изменить реальность. Тзинч дарует её просителям, но неизбежно сеет семена раздора и предательства в рядах культистов, убеждая каждого, что все остальные готовы предать его и идти по головам своих товарищей ради достижения личных целей. Если такой культ все же продолжит своё существование, он вскоре столкнется с ещё одной ловушкой в том лабиринте заговоров, что воздвигает Тзинч – сумасшествием. Любой, кто попытается постичь планы Великого заговорщика, неизбежно сойдёт с ума, ведь замыслы Тзинча – не для разума простых смертных.

Ужасы – это младшие демоны Тзинча, воплощающие саму его сущность, мутирующие всеми возможными и невозможными способами. Они даже способны разделяться на две меньшие сущности, а потом вновь сливаться в одну.

Инквизитор Осбад Тейн – древний старик даже по имперским стандартам, отдавший почти четыре сотни лет службе в Ордо Еретикус. Он видел, как властолюбцы веками раздирали на части всю Каликсиду. Ему казалось, что в действиях еретиков и заговорщиков он видит некую систему, узор, что повторяется и который может охватить взглядом лишь долгоживущий. Инквизитор понимал, что если он умрёт, открывшееся понимание умрёт вместе с ним. В отчаянии он прибегнул к колдовству для того, чтобы продлить свою жизнь и продолжать своё дело. К сожалению, собственная жадность к жизни и власти взяли над ним верх. Сейчас Осбад Тейн – преследуемый инквизиторами Ордо Маллеус тзинчепоклонник, на чьё имя уже подписана хартия Экстермис.



Дары Тзинча

Демоны Тзинча при создании получают следующие бонусы:

Характеристики: увеличьте Силу воли демона на +10. Силу воли великого демона поднимите, как минимум, до 75.

Умения: глашатаи Тзинча получают умение *«Обман+10»*. Великие демоны Тзинча получают умения *«Обман+20»*, *«Поиск» и «Проницительность+20»*.

Таланты: великие демоны Тзинча получают таланты *«Могучий разум»* и *«Сопротивляемость (Психосилы)»*.

Пси-рейтинг: младшие демоны Тзинча имеют пси-рейтинг 3 и могут выбрать три малые психосилы. Глашатаи Тзинча имеют пси-рейтинг 4 и могут выбрать три малые психосилы и одну психосилу из одной дисциплины. Великие демоны Тзинча имеют пси-рейтинг 8 и могут выбрать любое количество малых психосил и одну дисциплину, для которой получают *постижение*. Все психосилы, проявляемые демонами Тзинча, считаются и психосилами и *колдовством*, и могут усиливаться или ослабляться всеми эффектами, что действуют на психосилы и на колдовство. Все демоны Тзинча обязаны взять хотя бы одну психосилу из списка **«Магия Тзинча»** (см. стр. 89).

Особенности: глашатаи Тзинча получают особенность *«Сверхъестественная Сила воли (×2)»* и *«Сверхъестественный Интеллект (×2)»*. Великие демоны Тзинча получают особенность *«Сверхъестественная Сила воли (×3)»* и *«Сверхъестественный Интеллект (×3)»*.

Оружие: большинство демонов Тзинча в бою полагаются на свои когти или устрашающие психосилы, хотя некоторые глашатаи и великие демоны носят посохи.

Отличия: младшие демоны Тзинча, часто представляют собой комки плоти розового или голубого цвета с растущими из них лицами, руками и ногами. Великие демоны зачастую обладают головами стервятников и длинными, согбенными телами. Пламя Варпа, перья, мантии, богато украшенные посохи, другие оккультные атрибуты и птицеподобная внешность – верные приметы демона Тзинча.

Таблица 4-17 «Дары младшим демонам Тзинча»

Бросок к100	Дар
1-20	**Посох Варпа:** демон получает посох с навершием в виде полумесяца, содрогающегося от проходящих через него энергий Варпа, что жаждут нести смерть обитателям материального мира (см. раздел **«Оружие демонов»**).
21-40	**Раздвоение:** после смерти демон распадается на две уменьшенные версии самого себя, делясь пополам или отрыгивая свои малые копии перед тем, как сделать последний вздох. Каждый новый демон имеет все присущие изначальному умения, таланты, особенности, отличия и психосилы, но ополовинивает значения характеристик, количество ран и псирейтинг (округлять вниз).
41-60	**Пламя:** этот демон охвачен пламенем Хаоса. Любой персонаж, *находящийся в ближнем бою* с демоном или на расстоянии *стрельбы в упор*, получает 1к5+Бонус Силы воли демона единиц энергетического урона в начале своего хода. Если персонаж попадает под действие этого эффекта два (или больше) раунда подряд, он получает одно *очко порчи* за каждый раунд, начиная со второго. **Колдовской щит:** демон окружен полем психической энергии. Он получает защитное поле с *уровнем защиты* 25, которое не может *перегрузиться*.
61-80	**Иссушающий взгляд:** взгляд этого демона способен заставить свою жертву становиться всё более сморщенной и иссохшей, подобно лику самого Тзинча. Демон должен наладить зрительный контакт со своей жертвой в качестве свободного действия. После этого цель должна преуспеть в **простом (+10) тесте Силы воли** или получить 2к10 единиц урона Ловкости.
80-00	**Колдун:** этот демон – могущественный колдун, даже в сравнении с собратьями. Пси-рейтинг демона возрастает на 1. Кроме того, он получает одну психосилу из любой дисциплины и одну психосилу из списка **«Магия Тзинча»** (см. стр. 89).

Таблица 4-18 «Дары глашатаям Тзинча»

Бросок к100	Дар
1-33	**Провозвестник перемен:** все демоны Тзинча, что видят глашатая, получают талант *«Сопротивляемость (Психосилы)»*, если ещё не имеют такового. Кроме того, они могут перебрасывать один бросок кости при сотворении психосилы каждый ход. Этого глашатая зачастую сопровождает 2к10 младших демонов Тзинча.
34-66	**Крикун:** глашатая несет на себе крикун Тзинча. **Могущественный колдун:** этот демон – по-настоящему сильный маг, обладающий внушительным арсеналом психосил. Пси-рейтинг демона возрастает на 1. Кроме того, он может выбрать одну дисциплину и немедленно получить все психосилы из этой дисциплины, а также талант *«Углублённое изучение (Выбранная дисциплина)»* и *постижение* этой же Дисциплины.
67-00	**Великий дар:** выберите (или определите броском костей) один дар из таблицы **«Дары великим демонам Тзинча»**.

Таблица 4-19 «Дары великим демонам Тзинча»

Бросок к100	Дар
1-12	**Изменяющий взгляд:** суть самого Хаоса плещется в глазах демона. Демон может наладить зрительный контакт со своей жертвой в качестве свободного действия. После этого цель должна преуспеть в **среднем (+0) тесте Силы воли** либо **Выносливости** или получить 2к10 единиц урона (которые не снижается ни броней, ни Бонусом Выносливости) и 1к10 *очков порчи*.
13-25	**Хаос Безудержный:** энергии Эмпирея клубятся вокруг демона. Все персонажи, имеющие умение *«Психическое чутьё»* и находящиеся в двадцати пяти метрах от демона, получают штраф -10 на все тесты умений и характеристик. Любой псайкер в этом же радиусе вызывает *психические феномены* за каждую 7, 8, 9 на костях.
26-38	**Манипуляции:** этот демон – мастер обманов и увёрток, которыми способен исказить саму ткань реальности, чтобы сбить с толку врагов. Демон может, потратив свою *реакцию*, действовать раньше персонажа, который должен действовать сейчас – этот персонаж сможет походить, только после того, как сходит сам демон. После того как раунд закончиться очередность ходов возвращается к нормальной.
39-51	**Предчувствие:** демон обладает обширными знаниями о ближайшем будущем и, исходя из этого, строит свои планы. Он может перебросить один бросок раз за ход.
52-64	**Повелитель судеб:** демон способен видеть и изменять саму судьбу. Один раз за бой он может отменить трату *очка судьбы* одним из персонажей – очко тратится, но не производит эффекта. Демон не может отменить сжигание *очка судьбы*.
65-77	**Вихрь мощи:** демон может управлять огромными потоками энергий Варпа, что представляет собой немалый риск даже для такого могущественного существа. Потратив пять ран, демон может сотворить вторую психосилу в ход (даже если она требует полного действия на сотворение).
78-90	**Воля Тзинча:** множитель *«Сверхъестественной Силы воли»* и *«Сверхъестественного Интеллекта»* демона увеличивается на единицу.
91-00	**Великий колдун:** демон – истинный мастер оккультных практик. Великий демон Тзинча получает пси-рейтинг 10 и доступ ко всем психосилам, а также, возможно, к некоторым новым, которые он творить по своей прихоти. Демону не нужно делать бросков для того, чтобы сотворить психосилу, и он никогда не вызывает *психических феноменов*.

Демонический бестиарий

«На каждую звезду, что простак найдёт на ночном небе, я найду сотню демонов, ждущих на грани здравомыслия, что могут потушить её»

- инквизитор Хильдебранд фон Рунклелахн, хартия Экстермис

Потусторонние угрозы невероятны в своем количестве и разнообразии. Профили младших демонов Тёмных богов, вы можете найти в разделе **«Из-за грани»** в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, а здесь вниманию ведущего предлагаются профили демонических зверей.

Малое отродье

Эта скулящая, гротескная масса плоти когда-то была смертным, все нынешнее существование которого состоит в служении Тёмным богам. Его разум и душа были пожраны Варпом, а все, что ему осталось – страдания и мутации.

Малое отродье								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
32	-	42	$^{10}/_{51}$	12	02	03	09	-
Количество ран: 19				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий БВ: 10				**Броня:** нет				

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 10)», «Потусторонний», «Природное оружие (Щупальца)», «Улучшенное природное оружие».*

Оружие: щупальца (1к10+4 Р)

Уровень угрозы: Маллеус Минима

Скакун Слаанеш

Эти сильные и изящные демонические звери похожи на причудливую смесь лошади и змеи. У них узкие и вытянутые головы и длинные языки. Крепкие задние ноги позволяют скакунам Слаанеш совершать огромные прыжки и подолгу бежать без устали.

Скакун Слаанеш								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	-	40	$^{8}/_{45}$	60	10	35	30	-
Количество ран: 15				**Скорость:** 8/12/24/48				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20»*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 8)», «Потусторонний», «Природное оружие (Зубы)», «Страх (1)», «Улучшенное природное оружие».*

Оружие: язык (1к10+5 Р, Терзающее)

Уровень угрозы: Маллеус Минима

Нурглинги

Сплошь покрытые язвами, рогами и гнойными пустулами, вечно хихикающие и переругивающиеся друг с другом нурглинги, вполне возможно, являются самыми мерзкими существами во вселенной. Напоминающие крохотные копии других демонов Нургла, они помогают последователям своего отвратительного божества, кружа вокруг их врагов, кусая их, ослепляя, путаясь под ногами и получая огромное наслаждение от своих злодеяний. Зачастую нурглинги тащат на себе гнилые паланкины, на которых разъезжают глашатаи Отца чумы и его могущественные последователи.

Нурглинг								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	-	10	$^{4}/_{21}$	25	15	15	40	-
Количество ран: 6				**Скорость:** 1/2/4/8				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 4)», «Потусторонний», «Природное оружие (Зубы)», «Природное оружие», «Размер (Маленький)», «Страх (1)», «Улучшенное природное оружие».*

Оружие: зубы (1к10+1 Р, Токсичное): любой, кто получил урон от укуса нурглинга, обязан преуспеть в **тесте Выносливости** или получить *заболевание*.

Уровень угрозы: Маллеус Минима

Зверь Нургла

Эти отвратительные слизнеподобные существа зачастую стаями сопровождают чумоносцев, оставляя за собой след из вонючей слизи. Восторгаясь чинимым ими разрушением и упадком, звери радостно бросаются ко всем, кого видят и, подобно собакам, пытаются обратить на себя внимание и устроить веселую игру. Их искренние «объятия», игольно-острые зубы и огромные пасти не менее страшны, чем клинки чумоносцев.

Зверь Нургла								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	-	45	$^{10}/_{55}$	25	05	05	30	-
Количество ран: 30				**Скорость:** 1/2/4/8				
Общий БВ: 10				**Броня:** нет				

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 10)», «Потусторонний», «Природное оружие (Зубы)», «Размер (Большой)», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие».*

Оружие: зубы (1к10+1 Р, Токсичное): любой, кто получил урон от укуса твари, обязан преуспеть в **тесте Выносливости** или получить *заболевание*.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис

Гончая Кхорна

Немного найдётся людей, настолько глупых, чтобы намеренно бросить оскорбление Повелителю Трона черепов. Мужчины и женщины множества миров Каликсиды, сидя вокруг лагерных костров или в тёмных переулках городов-ульев, со страхом пересказывают друг другу истории о тех, кто осмелился вызвать гнев Кровавого бога и о несущих им заслуженное возмездие избранных охотниках Кхорна – гончих.

Гончие Кхорна – яростные, звероподобные демоны, похожие на волков с чешуйчатой шкурой и пастью, полной острых зубов. Они стаями бродят по Имматериуму, вечно охотясь и не отдыхая ни минуты. Порой Кхорн с Трона черепов призывает к себе своих псов, даёт им почуять запах крови очередной обречённой души и отправляет в мир.

Гончая Кхорна								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
45	-	$^{8}/_{45}$	$^{8}/_{40}$	30	15	60	40	09
Количество ран: 15				**Скорость:** 7/14/28/56				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20».*

Таланты: *«Неистовство», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Стремительная атака».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 8)», «Зверь», «Кровь Кровавому богу»* †, *«Ночное зрение», «Ошейник Кхорна»* ††, *«Потусторонний», «Природная броня (4)», «Природное оружие (Когти и клыки)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественные чувства (30 м.)», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие», «Четвероногий».*

† Кровь Кровавому богу: создания Кхорна не получают штрафов от крови – эффекты критических попаданий, связанных с кровью (например, требующие теста Ловкости, чтобы не поскользнуться) неприменимы к созданиям Кхорна.

†† Ошейник Кхорна: психосиловое оружие не наносит гончим Кхорна дополнительного урона, основанного на пси-рейтинге владельца. Психосиловое оружие может игнорировать особенность *«Демонический»* гончих, только если владелец пройдёт **трудный (-10) тест Силы воли**. Кроме того, *порог* всех психосил, применяемых против гончих, возрастает на 10.

Броня: нет (всё по 4).

Оружие: когти и клыки (1к10+10 Р, Разрывное)

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.

Джаггернаут Кхорна

Огромные демонические звери из железа и меди, джаггернауты – это неостановимые, закованные в металл чудовища. Они способы затоптать любого врага и перенести любые удары. В бою джаггернатуты бросаются в самую гущу битвы, пытаясь насадить противника на свои железные рога. Превосходящие размерами любых боевых коней, джаггернауты внешне напоминают огромных носорогов, покрытых медной броней с шипами и жуткими символами своего бога. Эти ужасные существа иногда служат в качестве боевых зверей-скакунов для могущественных смертных, удостоившихся благосклонности Кхорна или для самых жестоких и жадных до битвы кровопускателей.

Джаггернаут Кхорна								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
45	-	$^{10}/_{55}$	$^{10}/_{55}$	22	15	15	40	15
Количество ран: 20				**Скорость:** 6/12/18/36				
Общий БВ: 10				**Броня:** нет (всё по 6)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20».*

Таланты: *«Неистовство», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 10)», «Жестокий натиск», «Зверь», «Кровь Кровавому богу»* †, *«Ночное зрение», «Страх (3)», «Потусторонний», «Безумный напор»* ††, *«Природная броня (6)», «Природное оружие (Рога и копыта)», «Размер (Огромный)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Улучшенное природное оружие», «Четвероногий».*

† Кровь Кровавому богу: создания Кхорна не получают штрафов от крови – эффекты критических попаданий, связанных с кровью (например, требующие теста Ловкости, чтобы не поскользнуться) неприменимы к созданиям Кхорна.

†† Безумный напор: вместо того, чтобы предпринимать *«Натиск»* по общим правилам, джаггернаут может применить *безумный напор*. При этом он передвигается на обычную дистанцию *натиска*, устремляясь по прямой траектории к своей цели. В случае, если он достигает её, все остальные (неважно союзники или враги) в радиусе одного метра от цели *безумного напора* (включая её саму), получают 1к10+10 единиц ударного урона. Джаггернауту не нужно делать бросок на попадание. Все цели этой атаки могут тратить *реакции* на *«Уклонение»*, по общим правилам. *Безумный напор* можно применять только один раз за раунд.

Броня: нет (всё по 6).

Оружие: рога и копыта (1к10+10 Р, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.

Магия Тзинча

Магия Тзинча – это несколько малых психосил, уникальных для демонов этого бога. Псайкеры, желающие изучить эти психосилы, должны считать это дисциплиной (пусть и маленькой). В отношении оказываемого эффекта вся магия Тзинча считается как психосилами, так и *колдовскими заклинаниями*.

Пламя Тзинча – это вспышка жуткой, переливающейся разными цветами и оттенками энергии Варпа, характерная для Меняющего пути и его приспешников. Любая способность, что вызывает огонь или наносит энергетический урон, будучи примененной слугой Тзинча призывает пламя Тзинча. Эффект от этого не меняется, но внешний вид такого огня куда страшнее.

Пламя Варпа *(Warp Fire)*

Порог: 9

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: 30 м.

Демон вызывает поток пылающей магической энергии. Он может применить эту психосилу в любом месте, находящемся в дистанции применения и на линии своей прямой видимости. Она наносит 1к10+Пси-рейтинг единиц энергетического урона.

Истечение: за каждые девять очков, на которые демон превзошел *порог*, урон увеличивается на 1к10.

Дар мутации *(Boon of Mutation)*

Порог: 18

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 5 м.

Сила демона деформирует тело его жертвы и заставляет его изменяться. Цель получает 1к10 единиц урона Выносливости. Если цель погибает, она становится малым отродьем, подвластным демону [по правилам **Dark Heresy**, если Выносливость персонажа понижается до нуля, он погибает – *прим. переводчика*].

Истечение: за каждые девять очков, на которые демон превзошел *порог*, урон Выносливости увеличивается на 1к10.

Луч Тзинча *(Bolt of Tzeentch)*

Порог: 27

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 45 м.

Этот сильный выброс энергии Варпа выглядит как сплошной сверкающий луч, что сжигает всё на своём пути, плавя камень и испаряя металл. Цель получает количество энергетического урона, равное 1к10 × Пси-рейтинг демона с бронебойностью 4 + Пси-рейтинг демона и свойством *«Нестабильное»*.

Истечение: за каждые девять очков, на которые демон превзошёл *порог*, урон увеличивается на 1к10. Если демон превзошел *порог* н 18 очков, наносимый урон получает свойство *«Разрывное»*.

Крикун Тзинча

Служащие Повелителю перемен небесные акулы способны парить в воздухе безо всяких усилий. Хотя зачастую они охотятся большими стаями, даже один крикун – опаснейший противник. В полёте эти демоны издают пронзительные звуки (за которые и получили своё название) и оставляют позади след сверкающего света. И даже у облачённых в самые лучшие доспехи воинов есть очень немного шансов избежать страшных, полных энергии Варпа, челюстей крикунов.

Крикун Тзинча								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	-	45	$^{4}/_{45}$	50	15	25	40	-
Количество ран: 15				**Скорость:** 8/16/24/48				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20»*.

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демоническое (БВ 4)», «Летун (8)», «Потусторонний», «Природное оружие (Варп-челюсти)», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие»*.

Броня: нет

Оружие: варп-челюсти (1к10+5 Э, ББ 4, Разрывное, Нестабильное)

Уровень угрозы: Маллеус Майорис

Огневик Тзинча

Огневики – странные и опасные твари Тзинча. Это легко управляемые, бездумные чудовища, изрыгающие сверхъестественное пламя и нечестивые газы. Огневики могут прыгать или парить в воздухе, само их присутствие оскверняет всё вокруг, а испускаемое ими многоцветное пламя изменяет и извращает всё, к чему прикоснётся.

Огневик Тзинча								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
31	45	41	$^{8}/_{46}$	44	20	20	40	10
Количество ран: 20				**Скорость:** 8/16/24/48				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Психическое чутьё (Вос)»*.

Таланты: *«Пси-рейтинг 3»*.

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический», «Демоническое присутствие», «Ночное зрение», «Парящий», «Пламя перемен»* †, *«Потусторонний», «Природное оружие ((Зубы)», «Сверхъестественная скорость», «Создание Варпа»* ††, *«Странная физиология», «Страх (3)»*.

Психосилы (Пси-рейтнпг 3): *«Огненная стрела», «Огненный шторм», «Пылающий кулак»*.

† Пламя перемен: любое существо, получившее урон от психических атак огневика, должны пройти **простой (+10) тест Силы воли** или получить 1к5 *очков порчи*.

†† Создание Варпа: огневик Тзинча никогда не вызывает *психических феноменов*.

Броня: нет.

Оружие: зубы (1к10+4 Р).

Заболевания

Галактика полна чумы и мора. Болезни и инфекции могут быть серьёзной проблемой для аколитов, действующих в Каликсиде. Каждая болезнь уникальна и способ её лечения, поиск которого может стать очень важным – тоже.

Характеристики болезней

Уровень опасности: показатель того, насколько серьёзна болезнь. Каждый *уровень опасности* сверх первого, накладывает накопительный штраф -10 на тесты Выносливости и *«Медики»*, предпринятые для сопротивления болезни.

Инкубационный период: время, которое нужно болезни для того, чтобы перейти в следующую стадию.

Урон характеристикам: показывает, какие характеристики заболевшего будут снижены.

Заражение

Это точка отсчёта и для болезни, и для персонажа. Персонаж должен предпринять **простой (+10) тест Выносливости**, чтобы проверить, смогла ли инфекция укорениться в нем. Будет персонаж знать о том, что он заражён или нет – на усмотрение ведущего. В любом случае, симптомы болезни на этом этапе обычно ещё не проявляются.

Стадия 1

После окончания инкубационного периода (указан в описании каждой болезни), персонаж должен предпринять **средний (+0) тест Выносливости**. Успех в этом тесте означает, что ему удалось побороть болезнь. Если это тест будет провален, проявятся первые симптомы болезни, выраженные в падении указанной в её описании характеристики на 1к10. Любой урон характеристикам не может быть восстановлен до тех пор, пока болезнь не будет вылечена.

Стадия 2

Персонаж должен предпринять **средний (+0) тест Выносливости**. В случае успеха персонаж поправляется и может начать восстанавливать урон, нанесенный характеристикам. В случае провала он получает ещё 1к10 единиц урона характеристикам.

Стадия 3

Персонаж бросает последний **средний (+0) тест Выносливости**. Успех означает, что он поборол болезнь и может начать восстановление. Провал приносит 2к10 единиц урона характеристикам и болезнь прекращается. Если персонаж выживает, урон характеристикам становится постоянным.

Медика

Персонаж может прибегнуть к *лечению* (особое применение умения *«Медика»*) чтобы противодействовать эффектам болезни один раз за стадию. Любой персонаж, достаточно долго взаимодействовавший с заражённым должен предпринять тест на *заражение* (по решению ведущего). Уже заражённый не может подхватить ту же заразу ещё раз.

Примеры заболеваний

Костоломка

Уровень опасности: 2

Инкубационный период: два дня

Урон характеристикам: Сила или Ближний бой

Эффект: тело больного болезненно искажается. Какие-либо физические нагрузки для него становятся очень тяжёлы.

Бубонная сыпь

Уровень опасности: 3

Инкубационный период: четыре дня

Урон характеристикам: Товарищество

Эффект: эта болезнь проявляется в виде отвратительных болезненных язв, внутри которых плещется чёрная, зловонная желчь.

Глазная гниль

Уровень опасности: 2

Инкубационный период: три дня

Урон характеристикам: Восприятие или Дальний бой

Эффект: глаза персонажа заполняются жидкостью, затуманивающей и искажающей зрение.

Бурая оспа

Уровень опасности: 3

Инкубационный период: пять часов

Урон характеристикам: Выносливость

Эффект: на теле персонажа высыпают бурые пятна и пульсирующие волдыри.

Серая лихорадка

Уровень опасности: 1

Инкубационный период: одна неделя

Урон характеристикам: Интеллект или Сила воли

Эффект: у болезни нет никаких внешне видимых симптомов, но мозг персонажа начинает чахнуть и умирать.

Трясучка

Уровень опасности: 2

Инкубационный период: 1 день

Урон характеристикам: Ловкость

Эффект: эта болезнь вызывает неконтролируемые мышечные спазмы.

Оружие демонов

«Эта тварь стояла прямо перед Друзом. Казалось, сама чума стекала с её клинка, будто бы закалённого в предсмертном жаре сотен умирающих и омытом в крови тысяч прокажённых»

- «Деяния святого Друза», том CDXLVIII

Новое свойство оружия: «Терзающее»

(Excruciating)

Раненый подобным оружием испытывает чудовищные мучения. Цель, получившая урон от оружия с этим свойством, обязана преуспеть в **трудном (-10) тесте Силы воли** или **трудном (-10) тесте Выносливости** (по своему выбору), или получит *оглушение* на один раунд.

Оружие демонов довольно похоже на обычные мечи или топоры, исключая свой несущий прикосновение Варпа внешний вид. Каждый из богов Хаоса предпочитает видеть в руках своих прислужников определённый вид оружия, расхожие образцы которого описаны ниже.

В редких случаях демоны могут использовать и что-либо другое. Для этого ведущий может просто взять за образец любой подходящий предмет из арсенала **Dark Heresy** и немного изменить его, убрав свойство *«Примитивное»* (если таковое имеется) и, на своё усмотрение, добавив свойства *«Разрывное»*, *«Токсичное»* или *«Терзающее»*. В том, что касается показателей урона, бронебойности и прочего, подобное оружие, пусть и выкованное в самом Варпе, не должно отличаться от своих «мирских» аналогов.

Адское оружие

Даже простые мечи и топоры, используемые слугами Кхорна – это ужасные, несущие скверну версии обычного холодного оружия. Адское же оружие, дарованное демонам самим Кровавым богом, ещё более опасно. Оно сделано из чернёной меди, обмотано цепями, украшено черепами и кусками кожи, снятой со своих жертв. Это оружие отточено до бритвенной остроты. Владелец может добавить свой бонус Силы к бронебойности оружия. Адский топор – двуручное оружие.

Посох Варпа

Этот переливающийся металлическим блеском посох усыпан сияющими символами (как правило, в виде полумесяцев) и покрыт неподдающимися пониманию рунами. Посох Варпа – могущественный инструмент в руках последователей Меняющего пути, позволяющий им невероятно искусно колдовать и применять психосилы.

Любой демон или колдун с таким посохом, не вызывает *психических феноменов*. Каждый раз, когда результат бросков указывает на *психический феномен*, вместо этого владелец посоха добавляет свой пси-рейтинг к урону, что нанесет следующая сотворённая им психосила. Если следующая психосила не относится к тем, что наносят урон, этот бонус теряется.

Терзающий хлыст

Сделанный из плоти, костей или даже кусков цепи, этот кнут наносит ужасные разрывающие тело удары. Цель, схваченная терзающим хлыстом должна бросать тест, согласно свойству *«Терзающее»* каждый ход, пока хлыст удерживает её. Демоны Слаанеш часто используют такое оружие или обладают длинными и цепкими языками, накладывающими такой же эффект. Демоны Кхорна обездвиживают врага подобным хлыстом для того, чтобы снести ему голову одним могучим ударом.

Чумной меч

Источающие яды и болезни со всей галактики (и других невообразимых мест), эти клинки способны сразить даже самого могучего из слуг Императора. Обожаемое чумоносцами Нургла, такое оружие чаще всего представляет собой покрытые ржавчиной мечи, реже – булавы или короткие копья – по крайней мере, так утверждают те немногие несчастные, которым удается пережить нападение демонов.

По решению ведущего, рана от этого оружия может заносить своей жертве *заболевание*, вместо эффекта от свойства *«Токсичное»*.

Таблица 4-20 «Оружие демонов»

Название	**Класс**	**Урон**	**ББ**	**Свойства**	**Вес**	**Цена**	**Доступность**
Терзающий хлыст	Рукопашное	1к10 У	2	Опутывающее, Терзающее	5 кг	-	Очень редкое
Адский меч	Рукопашное	1к10+2 Р	0	Сбалансированное	4 кг	-	Очень редкое
Адский топор	Рукопашное	2к10+4 Р	0	Громоздкое	9 кг	-	Очень редкое
Чумной меч	Рукопашное	1к10+1 Р	2	Сбалансированное, Токсичное	4 кг	-	Очень редкое
Посох Варпа	Рукопашное	1к10 У	0	Сбалансированное, см. описание	3 кг	-	Очень редкое

V

GREY KNIGHTS

Origins of the Grey Knights Chapter

•

Grey Knights in the Calixis Sector

•

Grey Knight Characters

•

Psychic Discipline and Powers

•

Equipment

Глава V

Серые Рыцари

«Я не знаю, чувствуют ли демоны страх, сомнения или неуверенность, встречая своих врагов лицом к лицу. Но если кто и способен вызвать такой отклик в этих проклятых тварях, то это Серые Рыцари»

- лорд-инквизитор Ордо Маллеус Загтиса Зейст

Человечество почти беззащитно перед ужасами Варпа. Крепкая вера сохраняет рассудок и чистоту многих, но противостоять демонам и другим порождениям Имматериума в бою могут считанные единицы. Именно поэтому Император создал особый орден Адептус Астартес – Серых Рыцарей, отборных воинов-псайкеров, снабжённых лучшим оружием и готовых лицом к лицу встретить худшее из того, что может исторгнуть Варп. Серые Рыцари очень немногочисленны, но они – самое могущественное средство, что Инквизиция может применить против демонов и последователей Тёмных богов. Серый Рыцарь в одиночку способен уничтожить культистов и демонов не меньше, чем обычный гвардеец – гретчинов.

Однако легионы Варпа неисчислимы, и могут начать своё вторжение, где захотят, а силы Серых Рыцарей весьма ограничены – потому орден и Инквизиция тщательно обдумывают каждую, даже самую маленькую, операцию и непоколебимо блюдут строжайшую секретность. Даже само существование Серых Рыцарей – тайна не только для обывателей, но и для низовых агентов Святых Ордосов. Аколиты, быть может, слышали какие-то неясные слухи об этих богах войны, о закованных в серебряную броню великанах. Сражаться не только против, но и плечом к плечу с ними непросто даже для инквизитора – их неостановимая мощь страшит и союзников, не говоря уже о врагах, которых Серые Рыцари уничтожают с опустошительной эффективностью. Когда предстоит бой с демонами, в армиях Императора, не найти воинов лучше.

Серые Рыцари в вашей кампании

Эта глава предоставляет ведущему все возможности для того, чтобы ввести в игры по системе **Dark Heresy** Серых Рыцарей. В ней рассказано об истории этого ордена и изложены правила создания героев-Серых Рыцарей – как NPC, так и игровых персонажей.

Здесь же вы найдете немало сведений о психической подготовке Серых Рыцарей, ведь каждый воин этого ордена – псайкер. Несколько Рыцарей, объединяя свою ментальную мощь, могут творить настоящие чудеса. Также в главе описано специальное снаряжение Серых Рыцарей.

Отдельное внимание уделено тому, как достоверно ввести такого героя в историю, и как устроить кампанию, вовлекающую в сюжет воинов этого ордена наряду с аколитами, или даже целиком посвящённую им.

Происхождение Серых Рыцарей

Серые Рыцари ведут отсчёт своего существования с последних дней Ереси Гора, когда Архипредатель стоял у врат Терры, готовый нанести последний удар, а вся галактика пылала в пламени междоусобной войны. Император предвидел роль, которую в будущем будут играть Варп и Хаос, и осознал, что даже если Гор будет повержен, Губительные силы останутся непреходящей угрозой Империуму. Тогда Повелитель Человечества приказал одному из своих самых доверенных слуг, Малкадору Сигиллиту, создать отряд астартес, чьи воины будут специально отобраны и обучены сражаться с худшими из порождений Имматериума. В отличие от существовавших в те времена легионов космодесанта, это должно было быть очень небольшое формирование. Такой самостоятельный орден по своей структуре очень напоминает другие ордены Астартес, созданные в ходе Второго основания.

Космические десантники

Адептус Астартес, чаще называемые космическими десантниками – это лучшие из всех воинов Императора. Такие биологически создаваемые суперсолдаты начинают свои жизни обычными людьми, которых отбирают – зачастую, с диких или феодальных миров – за храбрость, силу духа или боевые умения. Избранные орденом, они проходят через годы тренировок, кибераугментаций, генетических улучшений и гипнообучения, что необратимо изменяет их тело и разум. Пережившие это становятся намного сильнее и крепче, чем большинство людей едва ли надеется стать. Они способны видеть почти в полной темноте, подолгу выживать в самом суровом климате и даже плевать кислотой в своих врагов. Кроме того, космические десантники получают лучшее оружие и снаряжение в Империуме – искусно сконструированные болтеры, цепные мечи, плазменные пушки, силовые и терминаторские доспехи. В галактике есть очень немного врагов, что могли бы выдержать наступление, которое ведёт Космический десант.

Больше подробностей об Адептус Астартес, их отношениях с Инквизицией и месте в структуре Империума вы найдете в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**.

Малкадор потратил много лет на то, чтобы отобрать первых воинов ордена и устроить для них секретную базу – крепость-монастырь на ледяном Титане, который колдовством Сигиллита был спрятан от глаз врагов Империума в глубинах Варпа. Там, укрытый мощным полем Геллера и множеством слоёв камня, рождался новый, тайный орден, великим магистром которого Малкадор назначил Януса – воина, который сможет исполнить возложенную задачу и возглавить задуманное Императором воинство, коему предстоит противостоять легиона Тёмных сил.

Когда Титан вернулся из Варпа на свое законное место – орбиту Сатурна – Ересь Гора уже завершилась, а Император был заточён в Золотом троне. Империум был слаб, обескровлен долгой войной, хаосом и предательством. Именно в эту эпоху обновления и перерождения, Серые Рыцари стали боевым крылом Инквизиции, уже тогда всюду распространяющей своё влияние. Их война с Хаосом идёт и по сей день.

Легендарные воины

Серые Рыцари обладают многими чертами, характерными для других астартес – огромная сила, несравненное боевое мастерство, использование биоимплантатов и непоколебимая верность Императору. Но во многом другом они различаются. Первое из отличий – принципы набора и обучения рекрутов. Другие ордена тщательно отбирают достойных своего геносемени (биологического наследия, которым одарены все космодесантники, входящие в тот или иной орден) и проводят их через жестокие тренировки и испытания до тех пор, пока кандидаты не станут полноценными боевыми братьями. Претенденты в Серые Рыцари проходят ещё более суровый отбор. Кроме всех черт, которыми должен обладать человек, чтобы войти в ряды Адептус Астартес, кандидат в Серые Рыцари должен обладать хотя бы искоркой психического дара, который можно будет развить и превратить в оружие против врагов ордена. Важность владения психическими способностями для воинов Титана несомненна, ведь именно они могут стать величайшим оружием против врага, справиться с которым не помогут ни болтеры, ни цепные мечи. Серых Рыцарей учат применять свои психосилы совместно, сосредотачивая волю всего отряда и используя разум одного из боевых братьев или библиария как канал. Это намного увеличивает могущество их способностей и помогает повергать многократно сильнейших врагов – даже страшнейших из демонов, против которых не устоит ни один смертный.

Второе ключевое отличие Серых Рыцарей от других астартес – обширность подготовки, которую должен пройти каждый кандидат перед тем, как будет принят в ряды боевых братьев. Ему предстоит закалить своё тело и разум, научить их сопротивляться вражескому психическому воздействию и искушениям, сулимым демонами, с которыми предстоит сражаться. Очень немногие воины вместе с даром псайкера имеют подобную твёрдость духа.

Охотники на демонов

База Серых Рыцарей – большая крепость-монастырь на спутнике Сатурна, Титане, на вершине горы, возвышающейся над его ледяной поверхностью. Над Титаном расположена огромная станция «Меч», служащая портом орденского флота и домом для его изящных и смертоносных ударных крейсеров. Сам монастырь, погребённый под многими слоями камня и льда – это место обучения членов ордена и его оружейная. Ходят слухи, что в самых глубоких и тёмных глубинах Титана, вдали от света Солнца и звёзд, Серые Рыцари держат побеждённых врагов, демонов, запертых в гексаграмматических темницах до конца вечности. Титан служит домом ордену уже десять тысячелетий, он – штаб всех его операций против врагов Человечества.

Со своей надёжно укреплённой базы в самом сердце Империума Серые Рыцари странствуют по галактике, борясь с самими страшными демоническими вторжениями и самими опасными из порождений Варпа. Следуя древнему договору между Инквизицией и Серыми Рыцарями, заключенному в мрачные дни после Ереси Гора, орден служит Святым Ордосам, уничтожая тех врагов Человечества, которых удалось разыскать.

Будучи боевой палатой Ордо Маллеус, Серые Рыцари стали легендой, обросшей слухами. Само их существование – тайна даже внутри Святых Ордосов. Учитывая то, чем занимается орден, такой репутации не стоит удивляться. Немногие люди смогут увидеть и пережить то, с чем постоянно сталкиваются воины Титана. Без сомнений, Серые Рыцари – это последний довод, главное оружие против демонов, что можно отыскать в арсеналах Империума. Они взращены и обучены только для этого – борьбы с ужаснейшим из врагов Человечества, как и завещал им Бог-Император.

Серые Рыцари в Каликсиде

Серые Рыцари – не новички в Каликсиде. Уже не раз с мига основания сектора они охотились здесь на своих демонических врагов. Близость Ока Ужаса и Звёзд Гало порождает множество еретических культов и демонов, не говоря уже о Звезде-Тиране, что приковывает к себе непреходящее внимание Инквизиции. Присутствие Серых Рыцарей в Каликсиде очень невелико и отнюдь не постоянно, но даже сам факт того, что сектор, один из тысяч существующих в Империуме, удостоился внимания весьма немногочисленного ордена, говорит о том, насколько эти края важны для Ордо Маллеус.

За всю историю сектора случилось немало схваток между порождениями Варпа и Инквизицией, и некоторые из них разрастались до поистине катастрофического масштаба, требующего вмешательства Серых Рыцарей. Самое известное (по крайней мере, в стенах крепости на Титане) – это противостояние ордена с воплощением архидемона Бальфомаэля. Этому зверю поклонялся еретический культ, известный как «Братство Рогатой тьмы». Несколько окончившихся ничем расследований и продуманные диверсии привели к тому, что культ процветал и разрастался, не привлекая внимания Империума, охватывая своими щупальцами Подземье. Осознание опасности пришло только, когда Бальфомаэль воплотился, пожрав в миг своего вторжения тысячи невинных душ. Тогда Серые Рыцари прибыли удивительно быстро и зачистили целый континент, уничтожив телесное воплощение демона и взяв ситуацию под контроль. У ордена долгая память, и его воины знают, что Бальфомаэль всё ещё жив, что он скрывается в тенях Варпа и вынашивает планы мщения. И когда демон вновь воплотиться в реальности, Серые Рыцари закончат то, что начали однажды.

Угроза с отмыкающей стороны

С недавних пор внимания Инквизиции и Серых Рыцарей требует ещё один враг. Могущественное создание Варпа близко к тому разорвать грань между Материумом и Имматериумом. Великий демон, известный под именем «Князь беспорядка» совсем недавно приковал к себе внимание Святых Ордосов, хотя окутанная слухами и легендами история его деяний уходит в глубину веков. В прошлом он не раз вторгался в тварный мир с ужасающими и разрушительными последствиями. Но все источники говорят о том, что его настоящие планы только начали воплощаться.

Для того чтобы устранить эту угрозу, орден послал ударный крейсер «Праведный рассвет», с отрядом Серых Рыцарей под командованием юстициара Малиганта на борту. Эти воины подчиняются указаниям Ордо Маллеус и сражаются на самых кровавых полях битв по всему сектору, а в особенности – в Периферии. Способный пересечь всю Каликсиду из конца в конец за невероятно короткие сроки, «Праведный рассвет» неустанно идёт по следу Князя беспорядка, сражаясь и со всеми другими демонами, которых встретит на своём пути. Малигант был избран для этой миссии великим магистром и провозглашен немезидой Князя беспорядка – и с той минуты он стремится покончить с этим демоном во славу Бога-Императора и ордена. Эта однонаправленная целеустремленность юстициара уже не раз приводила его к конфликту с членами Каликсидского конклава.

«Праведный рассвет»

Несмотря на то, что Адептус Астартес (и, в том числе, Серые Рыцари) иногда пользуются судами Имперского флота, зачастую они имеют собственные корабли. Орден космодесанта, как правило, располагает несколькими огромными боевыми баржами, множеством меньших и более маневренных ударных крейсеров, а также различными вспомогательными судами. Такой флот позволяет ордену принимать участие в масштабных космических битвах или планетарных вторжениях.

Серые Рыцари же предпочитают малые, но быстроходные корабли. Ордену часто требуется действовать стремительно, и потому его собственный флот, базирующийся на станции «Меч» над Титаном, составляют надёжные ударные крейсера. Никакие другие пустотные корабли не смогут послужить целям ордена лучше. Эти суда – лучшие в галактике, и они всегда готовы доставить Серых Рыцарей туда, где требуется их помощь.

«Праведный рассвет» – один из таких кораблей, по размерам примерно соответствующий имперскому лёгкому крейсеру типа «Неустрашимый», но его огневая мощь и скорость куда выше, чем у кораблей этого класса. Он служит передвижной базой для Серых Рыцарей и имеет на борту достаточно оружия и снаряжения, для того, чтобы годами действовать вдали от Титана. Как и сам орден Серых Рыцарей, «Праведный рассвет» имеет лишь одну цель – сражение с обитателями Варпа. Он надежно защищён от демонических вторжений, оснащен устройствами, измеряющими силу завесы, отделяющей Материум от Имматериума, и множеством крепких клеток для демонических пленников.

«Око Бездны»

Навигатор принадлежащего Караулу Смерти корабля «Безмолвный убийца» необъяснимо сменил курс, направившись в Бездну Асирофф, когда там из Варпа вышло «Око Бездны» – тяжёлый крейсер класса «Аид». Капитан Караула Бранд и его истребительная команда были в явном недоумении, когда осознали, что оказались в глубоком космосе рядом с очевидно дрейфующим в пустоте судном. Но через несколько мгновений за «Оком Бездны» из Варпа вышел «Праведный рассвет», преследующий этот корабль. Серые Рыцари и Караульные провели чрезвычайно редкую совместную операцию по уничтожению проклятого судна. Около восьмидесяти часов спустя, они покинули содрогающийся от взрывов корабль на «Громовых ястребах».

«Око Бездны» исчезло в Варпе, его судьба неизвестна. Что вообще произошло на борту этого корабля – знают только Серые Рыцари и караульные, которые не подверглись очищению памяти, как это часто делают с теми астартес, что сражались бок о бок с сынами Титана. С тех пор юстициар Малигант иногда посылает одного из своих воинов на подмогу истребительной команде капитана Бранда по его просьбе – но это случается очень редко.

Серые Рыцари в Dark Heresy

«Должно быть, Император воистину ненавидел своих врагов, когда создавал космических десантников»

- капитан-лейтенант Кальбор Дрейн из стигийского 23-го

Серые Рыцари – устрашающие воины, созданные для одной-единственной цели – уничтожения демонов и других отродий Варпа. В отличие от аколитов, Серые Рыцари, проходящие долгие годы психической обработки, тренировок и множество генетических улучшений, навсегда оставляют позади свою прошлую жизнь. Они существуют лишь для того, чтобы повергать своих врагов, и покидают стены крепости-монастыря на Титане, только отзываясь на зов о помощи. Конечно, Серые Рыцари – это больше, чем просто машины смерти; они обладают острым умом и хитростью, хранят накопленные тысячелетиями знания о своих врагах и их тайнах, они способны верно оценить угрозу и действовать по разработанному плану. Всё это делает их излюбленным орудием Ордо Маллеус, единственным, которое можно противопоставить страшнейшим из угроз, что исторгает Варп.

Сама природа Серых Рыцарей делает их куда более могущественными воинами, чем даже самые опытные аколиты – они по праву считаются лучшими бойцами Империума. Как NPC Серые Рыцари предоставят аколитам небывалую огневую мощь и боевое мастерство, а в руках игрока такой персонаж затмит даже матёрого гвардейца или опытного убийцу. Учитывая это, а также то, как космический десантник в числе персонажей влияет на всю команду, ведущий должен хорошо подумать, прежде чем позволить игроку взять на себя роль Серого Рыцаря и получить в своё распоряжение его грозную мощь. Более подробно о том, как задействовать Серого Рыцаря в вашей кампании, см. раздел **«Серые Рыцари в кампаниях Dark Heresy»**.

Создание Серого Рыцаря

Хотя Серый Рыцарь намного превосходит обычных аколитов, он следует тем же правилам создания и развития персонажа. Это значит, что для сотворения такого героя вы можете воспользоваться указаниями из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** **(глава I «Создание персонажа»)** с некоторыми изменениями, что подробно описаны ниже.

Шаг 1. Происхождение

Серые Рыцари не выбирают себе родной мир – всё влияние, что могла оказать на их личность родная планета, начисто изживается после вступления в ряды Адептус Астартес и долгих тренировок. Серые Рыцари, действующие в Каликсиде, были избраны за свои прошлые заслуги в вечной войне с демонами. Юстициару Малиганту требуются воины, полезные в охоте за Князем беспорядка. Ведущий и игрок могут обсудить прошлое создаваемого персонажа, придумать какие-либо события, что привели этого рыцаря на борт «Праведного рассвета». Кроме того, игрок может случайно определить судьбу своего персонажа, сделав бросок по таблице **«Прошлое Серых Рыцарей»**.

Шаг 2. Характеристики

Большинство людей никогда не сможет достичь того же физического и психического совершенства, которым обладают Адептус Астартес – в том числе, Серые Рыцари. Их характеристики изначально выше, чем у обычных аколитов.

Прошлое Серых Рыцарей

Бросок 1к5	Прошлое
1	**Провидец:** вы наделены необычайно быстрым и острым умом, позволяющим разгадывать и постигать даже самые сложные пророчества. Однажды вы разрушили планы врага, когда сами звёзды указывали на поражение Империума.
2	**Молот демонов:** вместе со своими братьями, вы положили конец владычеству могущественного демона на одном из потерянных миров и вернули планету к благодати Бога-Императора. Ваши лидерские качества и умение сделать из отряда нечто большее, чем просто сумма его составляющих были одной из причин, что привели вас в Каликсиду.
3	**Неутомимый охотник:** не сумев предотвратить падение имперского мира в лапы демонов, Ордо Маллеус выследил виновного в этом могущественного глашатая до самой Каликсиды. Орден надеется, что ваше прошлое противостояние с этим врагом поможет положить конец исходящей от него угрозе.
4	**Обрекший на смерть миллионы:** демоны представляют угрозу не только тем душам, что охотно отзываются на их зов. Даже просто оказавшиеся рядом уже прокляты. Вам был отдан приказ, исполнить который было бы нелегко даже самому жестокому и закалённому инквизитору… но не вам.
5	**Предрешённый противник:** пророк предупредил орден о демоне, что повергнет Каликсиду на колени. Серым Рыцарям известно, кто этот демон, а вы – его враг по имени.

Серые Рыцари определяют свои изначальные характеристики, бросая 2к10, складывая выпавшие результаты и добавляя к сумме 30. Таким образом, начальные значения их характеристик имеют разброс от 32 до 50. Сделайте такие броски для определения Ближнего боя, Дальнего боя, Силы, Выносливости, Ловкости, Восприятия, Интеллекта, Силы воли и Товарищества. После того как все характеристики будут определены, игрок может перебросить одну из них, но при этом он обязан принять выпавший результат.

Шаг 3. Тренировки Серых Рыцарей

Все Серые Рыцари проходят через долгие тренировки и гипнотическое обучение, что предоставляют им широкий набор специальных навыков и умений. Чтобы отобразить это в игре, все персонажи-Серые Рыцари обладают перечисленными ниже умениями, талантами и особенностями. Учтите, что немалую часть начальных особенностей персонажам дают имплантаты космических десантников (описание которых см. ниже). Серые Рыцари не обязаны соответствовать требованиям начальных талантов и умений. Начальные умения могут быть, как *базовыми*, так и *продвинутыми* – это зависит от умения. В любом случае, новоиспечённый персонаж обладает перечисленными ниже умениями на обычном уровне.

Характеристики: Серый Рыцарь получает бонус +5 к показателям Ближнего боя и Силы воли.

Начальные умения: *«Бдительность», «Бесшумный шаг», «Вождение (Наземный транспорт)», «Выслеживание», «Грамотность», «Запретное знание (Демонология, Инквизиция)», «Запугивание», «Инвокация», «Лазанье», «Навигация (Наземная)», «Обыденное знание (Адептус Астартес, Война, Империум)», «Психическое чутьё», «Скрытность», «Уклонение», «Учёное знание (Кодекс Астартес)», «Шифры (Серые Рыцари)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический)».*

Начальные таланты: *«Амбидекстрия», «Братство псайкеров», «Бугрящиеся бицепсы», «Быстрое выхватывание», «И да не познают они страха», «Истинная стойкость», «Ненависть (Демоны)», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Охотник на демонов», «Проклятие Варпа». «Пси-рейтинг 2», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Стальные нервы», «Тренировка Астартес».*

Начальные особенности: *«Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)».*

Новый талант: «Тренировка Астартес»

(Astartes Weapon Training)

Боевые братья тратят годы, учась владеть всеми видами оружия. Только начиная службу в отделении, каждый космодесантник – уже знаток, на практике опробовавший, и обычное, и тяжёлое оружие на бесчисленных полях битв. Боевой брат обучен использовать Болтерное, Цепное, Силовое, Плазменное, Огненное, Примитивное (и дистанционное и рукопашное), Лазерное, Пусковое, Стаб- и Мельта-оружие, а также Метательное всех видов. В сущности, космодесантник не умеет сражаться только Экзотическим оружием – для него нужно покупать отдельные таланты.

Шаг 4. Выбор специализации

Серые Рыцари не могут выбирать себе *профессии*, как аколиты; вместо этого они все развиваются в рамках одной профессии «Серый Рыцарь» (подробно она будет описана ниже).

Кроме того, Серые Рыцари имеют доступ к нескольким *специализациям*, отражающим различные виды тренировок и обучения, принятые в ордене. Серый Рыцарь обязан выбрать одну специализацию и получить предоставляемые ей таланты. Специализации также будут описаны ниже, в разделе **«Специализации Серых Рыцарей»**.

Шаг 5. Психическая подготовка

Все Серые Рыцари – обученные псайкеры, и даже слабейший из них превосходит большинство обычных имперских псайкеров. Персонажи-Серые Рыцари изначально обладают пси-рейтингом 2. Кроме того, специальная подготовка и психическая обработка делают их более стойкими к *порче* и *варп-прорывам*, а также позволяет увеличивать совокупную мощь отряда, объединяя силы с другими Серыми Рыцарями. Обо всем, что касается психической подготовки Серых Рыцарей, см. раздел **«Психическая подготовка Серых Рыцарей»**.

Все Серые Рыцари получают две психосилы, которые могут выбрать из следующих дисциплин: «Прорицания», «Телепатия», «Дисциплина Серых Рыцарей». В отличие от других психических дисциплин, последняя имеет требования, которым должен соответствовать персонаж, чтобы взять себе ту или иную психосилу из неё. Такое соответствие требованиям касается и тех психосил, что игрок выбирает, создавая персонажа.

Шаг 6. Геральдика

Каждый Серый Рыцарь имеет свой герб, изображаемый на щите. Этот щит недостаточно велик, чтобы использовать его в бою, но многие Рыцари придают ему и изображенной на нём эмблеме большое значение. Обычные гербовые цвета – красный, чёрный и белый. Очень часто используются пять распространенных символов, но некоторые Рыцари изображают на щитах другие знаки, имеющее собственное, особое значение.

Юстициары и терминаторы ордена наносят гербы на специальные щиты, что крепятся к доспеху на груди с левой стороны. Серые Рыцари, что носят обычную силовую броню, изображают герб на правом наплечнике.

Герб Серого Рыцаря может многое сказать о нём, хотя понять смысл этой эмблемы может только другой Серый Рыцарь. Игрок может выбрать или определить броском костей два элемента герба из таблицы (см. ниже). Каждый символ добавляет +3 к одной из характеристик. Один и тот же символ можно выбрать дважды (и он будет считаться изображенным на гербе дважды или единожды – как решит игрок), но в таком случае, это принесёт суммарный бонус +5, а не два раза по +3. В таблице ниже описано, какой бонус приносит каждый из символов.

Шаг 7. Скорость, раны и очки судьбы

Эти вторичные характеристики для Серых Рыцарей определяются также, как для обычных аколитов, но благодаря самой природе того, кто они есть, Серые Рыцари получают больше *ран* и *очков судьбы*, чем обычные люди.

● Серые Рыцари благословлены Императором и начинают игру с 2+1к5 *очков судьбы*, до предела в 5.

● Серые Рыцари невероятно могучие и стойкие воины – они начинают игру с 19+1к5 *ран*.

● *Скорость* Серых Рыцарей рассчитывается по общим правилам. Серый Рыцарь в силовой или терминаторской броне считается существом *большого* размера, что дает ему +1 к бонусу Ловкости при расчёте *скорости передвижения* (подробнее об этой броне см. раздел «**Доспехи Серых Рыцарей**»).

Шаг 8. Очки опыта

Персонаж-Серый Рыцарь считается уже потратившим 12 000 ОО – в эту сумму входят его начальные умения, таланты, особенности и характеристики.

Кроме того, при создании персонажа, игрок получает 1000 ОО, которые он может свободно потратить на повышение характеристик или улучшения из таблиц «**Улучшения Серого Рыцаря на ранге 1**», «**Психическая подготовка Серых Рыцарей**» и таблицы выбранной специализации Серого Рыцаря.

Ранги Серых Рыцарей

Ранг	Опыт	Ранг	Опыт
1	13 000 – 16 999	5	30 000 – 34 999
2	17 000 – 20 999	6	35 000 – 39 999
3	21 000 – 24 999	7	40 000 – 44 999
4	25 000 – 29 999	8	45 000 – 49 999

Шаг 9. Начальное снаряжение

Всё снаряжение, включая силовой доспех, психосиловое оружие «Немезида» и шквальный болтер, Серым Рыцарям предоставляет их орден. Кроме того, перед каждым заданием, Серый Рыцарь подбирает или запрашивает экипировку в соответствии с целями миссии и своей специализацией.

Все Серые Рыцари начинают игру, имея комплект силовой брони, шквальный болтер астартес, психосиловой меч «Немезида» и экземпляр книги «Либер Демоника», которую носят в керамитовом футляре в нагруднике.

Шаг 10. Оживление персонажа

Последний шаг в создании Серого Рыцаря очень похож на последний шаг в создании обычного персонажа. Ведущий и игрок могут обсудить детали прошлого и личности героя, чтобы придать ему глубины. Стоит продумать знаменитые битвы, в которых сражался ваш Серый Рыцарь, врагов, которых он победил, определить его отношения со своими товарищами, с другими космодесантниками, с Инквизицией и всем Человечеством в целом.

Ниже указано несколько моментов, на которые игроку за Серого Рыцаря стоит обратить внимание ради большей глубины отыгрыша и создания внутреннего конфликта или просто построения сюжета.

Геральдика Серых Рыцарей

Бросок 1к5	Элемент герба
1	**Меч:** имеющий множество других значений, меч (или диагональная линия) часто символизируют доблесть или искусность в обращении с оружием. Серый Рыцарь проводит много времени, оттачивая своё мастерство и готовясь к будущим битвам с врагом. Персонаж получает +3 к Ближнему бою.
2	**Череп:** многие считают, что череп (или круг, или изогнутая линия) является символом разума, другие говорят, что этот знак отображает чистоту помыслов Серого Рыцаря. Персонаж получает +3 к Силе воли.
3	**Открытая книга:** как правило, считающаяся символом мудрости, понимания и опыта, книга (или горизонтальная линия) также обозначает стремление познать своего врага и понять, как лучше будет его уничтожить. Персонаж получает +3 к Интеллекту.
4	**Символ Инквизиции:** многие носят эту эмблему (или вертикальную линию), чтобы показать свою преданность целям, что ставят перед собой Святые Ордосы. Персонаж получает +3 к Товариществу.
5	**Зубцы:** гербовой узор из линий или зубцов показывает почтение Серого Рыцаря к реликвиям и снаряжению своего ордена и стремление вернуть утраченные им артефакты. Персонаж получает +3 к Дальнему бою.

Отыгрыш космодесантника

Серые Рыцари – чрезвычайно выразительные персонажи, чья преданность и служение Святым Ордосам, делает сложным их отыгрыш. Вот три простых совета:

1. Космодесантники не говорят на сленге и не сокращают слова. Они – рыцари Императора, его Ангелы смерти, и манера речи должна отражать это.

2. Специализация Серых Рыцарей в охоте на демонов не означает, что они не придают значения другим угрозам. Святые Ордосы вполне могут призвать воинов ордена на помощь в бою с ксеносами или еретиками. Серый Рыцарь не будет стоять в стороне, пока такие враги угрожают Империуму.

3. *«И да не познают они страха»* – это сказано именно о космодесантниках. И хотя они действительно исключительно храбрые и готовые ко всему воины, эта фраза – отнюдь не буквальная истина. Большинство астартес понимает, что такое страх, и испытывают его, но при этом они способны контролировать его куда лучше, чем обычные люди. На поле боя космодесантники действуют мудро и с учетом тактической обстановки – если они отступают, значит, тому есть причина. Астартес не бросаются врассыпную и не убегают, едва завидев приближение врага.

Улучшения Серых Рыцарей

Несмотря на множество тренировок, которые проходит каждый Серый Рыцарь, им всегда есть, в чём совершенствоваться. Возможности психических тренировок и развития навыков, соответствующих специализации, дают Серому Рыцарю возможность оттачивать мастерство в нескольких областях.

Серый Рыцарь может выбирать улучшения из списков улучшений профессии «Серый Рыцарь», психической подготовки Серых Рыцарей и своей специализации. Также ему доступны улучшения характеристик.

Серый Рыцарь начинает игру, имея 13 000 ОО, что говорит о нём, как об опытном слуге Святых Ордосов. Его ранг определяется общей суммой *опыта*, потраченной на все улучшения.

Вес и рост

Серый Рыцарь в силовой броне, но без оружия весит от 500 до 1000 кг. Его рост составляет примерно 2,1 метра. Создавая себе персонажа, вы можете решить, что он будет немного выше, ниже, легче или тяжелее обычного. В целом, все Серые Рыцари схожи в этих параметрах. Впрочем, именно ваш персонаж может быть исключением!

Ведущая рука

Все Серые Рыцари – природные амбидекстры; они могут одинаково хорошо пользоваться обеими руками. Впрочем, вы можете решить, что ваш герой привык чаще действовать правой или левой рукой, как хотите.

Имена Серых Рыцарей

Когда человек становится Серым Рыцарем, он оставляет в прошлом своё имя, забывает то, кем он был раньше, его разум очищается и фокусируется на исполнении нового священного долга. Если кандидат сможет пережить годы напряжённых тренировок и присоединиться к ордену как полноправный брат, он получит новое имя, тщательно подобранное писцами ордена и ценимое за его могущество в борьбе против демонов.

Такие имена – это тоже оружие Серых Рыцарей, как и их психосиловые алебарды «Немезида» или шквальные болтеры. Каждое из этих имён – ключ к одному из врагов ордена, что обернёт мощь истинного имени демона против его обладателя. Многие из этих имён веками передавались от одного Серого Рыцаря к другому, каждый из которых нёс священную обязанность выслеживать этого демона и его отродий. Некоторые демоны прекрасно знают об этом обычае Серых Рыцарей и намеренно выслеживают боевых братьев, что носят такие имена. Именно поэтому Серые Рыцари так их и любят.

Ведущий может обсудить с игроком за Серого Рыцаря, против какого именно демона будет работать имя персонажа. Хотя Серый Рыцарь может никогда и не встретиться с этим врагом, он, несомненно, всегда будет стремиться к этому. Имя Рыцаря должно быть проклятием для могущественного глашатая или великого демона. Если когда-нибудь персонаж столкнётся с этим врагом в схватке, он получит свойство *«Разящее (X)»*, где X равен бонусу Силы воли персонажа, на все свои рукопашные атаки.

Имплантаты космических десантников

В тела Серых Рыцарей вживлены специальные органы и генетические улучшения. Таланты и особенности, предоставляемые имплантатами, уже перечислены в графах **«Начальные таланты»** и **«Начальные особенности»** (см. выше).

Такие имплантаты, как второе сердце, бископея, оссмодула и гемастамен в совокупности дают Серым Рыцарям их *сверхъестественные характеристики*. Эффект остальных имплантатов указан ниже.

Орган Ларрамана: космический десантник получает талант *«Истинная стойкость»* и не страдает от *кровотечения*, если только не был ранен оружием со свойством *«Варп-оружие»*.

Каталептический узел: космический десантник не получает штрафов на тесты, основанные на Восприятии, вызванные долгим периодом бодрствования.

Преомнор: космический десантник получает бонус +20 к сопротивлению ядам, принятым внутрь.

Омофагия: съедая часть своего врага, космический десантник получает доступ к известной этому врагу информации (например, местоположение логова культистов, коды доступа и т. п.). Эта информация даётся по решению ведущего, которому стоит подумать о том, что можно извлечь из того или иного противника. Кроме того, космодесантник может временно получить умение (например, *«Пилотирование»*, *«Знания»*, *«Шифры»* и т. п.), которым он сам не обладает. Получаемое таким образом умение определяется ведущим и зависит от того, что умел враг, часть которого была съедена. Космодесантник получает это умение в качестве *базового* нетренированного умения, на период времени, равный своему бонусу Интеллекта в часах. По истечении этого времени, воспринятые навыки улетучиваются, и космодесантник не может больше их применять (конечно, если не съест ещё кусок своего врага).

Мультилёгкое: космический десантник может перебрасывать проваленные тесты Выносливости, связанные с нехваткой воздуха, вызванной утоплением или удушьем. Кроме того, космодесантник получает бонус +30 к тестам Выносливости, сделанным для того, чтобы сопротивляться воздействию газов, и может перебрасывать этот тест в случае провала. При помощи мультилёгкого космодесантник может дышать под водой.

Оккулоб: космический десантник получает талант *«Обостренные чувства (Зрение)»*.

Ухо Лимана: космический десантник получает талант *«Обострённые чувства (Слух)»*.

При-ак мембрана: космодесантник может по желанию войти в состояние «приостановленной активности». Для этого необходима медитация в течении 1к5 раундов. Персонаж автоматически входит в такое состояние, если получив критический урон, падает без сознания. В таком состоянии количество ран космодесантника не изменяется само по себе. Для выхода из такого состоянии требуется химическая терапия, **тяжёлый (-20) тест *«Медики»*** или применение методики самовнушения.

Меланохром: этот орган не имеет игрового эффекта, но вкупе с остальными он обеспечивает космодесантнику *«Сверхъестественную Выносливость»*. По решению ведущего, благодаря меланохрому космодесантник может игнорировать воздействие радиации или просто иметь сопротивляемость к ней (зависит от силы радиации).

Оолитовая почка: космодесантник может перебрасывать все проваленные тесты Выносливости, сделанные для того, чтобы сопротивляться ядам и токсинам, включая эффект от атак со свойством *«Токсичное»*.

Невроглотис: при помощи **среднего (+0) теста *«Бдительности»*** космодесантник может определить наличие яда или токсина на вкус, а при помощи **тяжёлого (-20) теста *«Бдительности»*** – на запах. По решению ведущего, космодесантник может получить бонус +10 к тестам *«Выслеживания»*, если он выслеживает врага, которого попробовал на вкус.

Мукраноид: космодесантник может перебрасывать все проваленные тесты Выносливости, вызванные экстремальными температурами – жарой или холодом открытого космоса.

Железа Бетчера: космодесантник может плевать ядом во врагов. Это считается дистанционным оружием с дальностью 3 метра, наносящим 1к5 единиц урона с бронебойностью 4 и свойством *«Токсичное»*. Если космодесантник в тесте Дальнего боя наберёт три или более ступени успеха, цель его плевка будет ослеплена на 1к5 раундов. По решению ведущего, космодесантник может слюной прокладывать себе путь сквозь почти любую неживую субстанцию – например, железную решетку, четыре килограмма которой слюна астартес может разъесть за минуту.

Чёрный панцирь: этот имплантат даёт космодесантнику возможность напрямую управлять своей силовой броней. Несмотря на то, что космодесантник в своих доспехах имеет особенность *«Размер (Большой)»*, враги не получают бонуса к своему Дальнему бою за стрельбу по *большой* цели.

Серый Рыцарь

> *«…они – праведное правосудие для нечистых. Они несут гнев Бога-Императора созданиям, которых верующий не может даже вообразить»*
>
> - инквизитор Окт Енох

Жизнь Серого Рыцаря – это каждодневное самопожертвование и вечный долг. Рыцарь постоянно сталкивается с худшими из порождений Варпа и отправляет их туда, откуда они пришли в этот мир. Не будет ни мира, ни передышки, не будет и милосердия к своим врагам – потому что сами Серые Рыцари никогда и не надеялись получить его. Для Серого Рыцаря жизнь имеет смысл только в служении Богу-Императору, а деяния что-то значат только, когда они совершены Его именем.

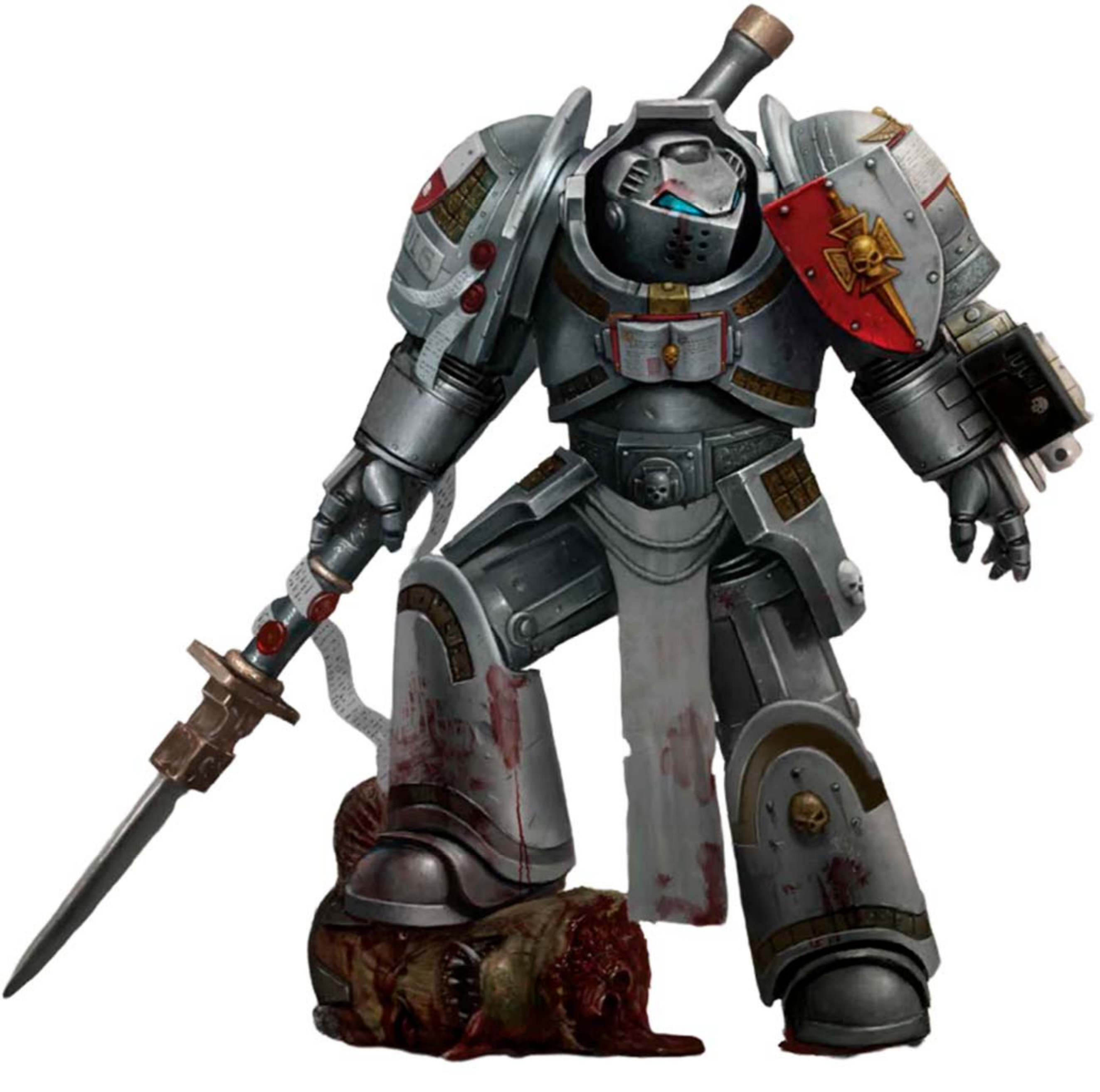
Долгое служение, бесчисленные испытания и пережитые схватки с демонами дают Серому Рыцарю надежду возвыситься в рядах своего ордена и быть принятым в число паладинов или очистителей, став лучшим воином Императора среди лучших.

Улучшения Серых Рыцарей

Благодаря своим умениям и опыту, Серые Рыцари начинают игру с большим количеством *очков опыта*, но развиваются медленнее, чем обычные аколиты. В остальном, развитие персонажа-Серого Рыцаря происходит по обычным правилам (как описано в **главе I «Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Рыцарь может тратить полученный *опыт* на покупку талантов и умений из доступных ему таблиц улучшения. Они могут улучшать свои характеристики также как аколиты, пользуясь для этого таблицей **«Улучшения характеристик Серого Рыцаря»**.

Примечание: значком «†» отмечены уникальные таланты, суть которых описана после таблиц улучшения.

На заметку: если после названия улучшения стоит какое-либо число в скобках (например (3)), это означает, что данное улучшение можно брать столько раз, сколько указано в скобках, выплачивая стоимость улучшения в ОО каждый раз.



Улучшения характеристик Серого Рыцаря

Характеристика	**Простой**	**Переходный**	**Обученный**	**Эксперт**
Ближний бой	200	500	1000	1500
Дальний бой	500	1000	1500	2000
Сила	500	1000	1500	2000
Выносливость	500	1000	1500	2000
Ловкость	750	1500	2000	5000
Интеллект	500	1000	1500	2000
Восприятие	200	500	1000	1500
Сила воли	200	500	1000	1500
Товарищество	750	1500	2000	5000

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 1

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бесшумный шаг	800	Умение	-
Вождение (Любое)	500	Умение	-
Поиск	400	Умение	-
Стойкость	400	Умение	-
Язык (Любой)	200	Умение	-
Громовой удар †	1000	Талант	Сила 40
Дальновидность	500	Талант	Интеллект 30
И да не познают они страха †	500	Талант	-
Калечащий выстрел	1000	Талант	Дальний бой 40
Крепкое телосложение (2)	500	Талант	-
Отразить стрелу	500	Талант	-
Охотник на демонов †	500	Талант	-
Стена стали	500	Талант	Ловкость 35
Стремительная атака	1000	Талант	Ближний бой 35
Шаг в сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 2

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Азартные игры	200	Умение	-
Бдительность+10	800	Умение	Бдительность
Взрывотехника	400	Умение	-
Проницательность	400	Умение	-
Выживание	800	Умение	-
Грамотность+10	200	Умение	Грамотность
Звероводство	200	Умение	-
Командование	800	Умение	-
Лазанье+10	400	Умение	Лазанье
Логика	400	Умение	-
Обман	400	Умение	-
Обольщение	800	Умение	-
Обыденное знание (Имперская Гвардия)	200	Умение	-
Обыденное знание (Имперский Флот)	200	Умение	-
Плавание+10	200	Умение	Плавание
Ремесло (Любое)+10	400	Умение	Ремесло (то же)
Сбор информации	800	Умение	-
Стойкость+10	200	Умение	Стойкость
Язык (Любой)+10	200	Умение	Язык (тот же)
Абсолютная память	500	Талант	Интеллект 30
Аура власти	1000	Талант	Товарищество 30
Крепкое телосложение (2)	1000	Талант	-
Стальные нервы	500	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бдительность+20	800	Умение	Бдительность+10
Безопасность	800	Умение	-
Бесшумный шаг+10	800	Умение	Бесшумный шаг
Вождение (Любое)+10	800	Умение	Вождение (то же)
Выживание+10	800	Умение	Выживание
Грамотность+20	200	Умение	Грамотность+10
Допрос	400	Умение	-
Запретное знание (Адептус Астартес)	400	Умение	-
Запугивание+10	400	Умение	Запугивание
Лазанье+20	400	Умение	Лазанье+10
Обыденное знание (Адептус Астартес)+10	400	Умение	Обыденное знание (Адептус Астартес)
Обыденное знание (Война)+10	400	Умение	Обыденное знание (Война)
Обыденное знание (Империум)+10	400	Умение	Обыденное знание (Империум)
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)
Обыденное знание (Имперский Флот)+10	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)
Обыденное знание (Технология)	200	Умение	-
Обыденное знание (Экклезиархия)	200	Умение	-
Пилотирование (Любое)	800	Умение	-
Плавание+20	200	Умение	Плавание+10
Побег	800	Умение	-
Поиск+10	400	Умение	Поиск
Скрытность+10	800	Умение	Скрытность
Шифры (Серые Рыцари)+10	200	Умение	Шифры (Серые Рыцари)
Язык (Любой)+20	200	Умение	Язык (тот же)+10
Быстрая перезарядка	1000	Талант	-
Крепкое телосложение (2)	1000	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры+10	200	Умение	Азартные игры
Взрывотехника+10	400	Умение	Взрывотехника
Проницательность+10	400	Умение	Проницательность
Выживание+20	800	Умение	Выживание+10
Выслеживание	400	Умение	-
Исполнитель (Любой)	400	Умение	-
Комадование+10	800	Умение	Командование
Логика+10	400	Умение	Логика
Навигация (Наземная)	400	Умение	-
Обман+10	400	Умение	Обман
Обольщение+10	800	Умение	Обольщение
Обыденное знание (Имперская Гвардия)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперская Гвардия)+10
Обыденное знание (Имперский Флот)+20	200	Умение	Обыденное знание (Имперский Флот)+10
Обыденное знание (Технология)+10	200	Умение	Обыденное знание (Технология)
Обыденное знание (Экклезиархия)+10	200	Умение	Обыденное знание (Экклезиархия)
Оценка	400	Умение	-
Ремесло (Любое)+20	400	Умение	Ремесло (то же)+10
Сбор информации+10	800	Умение	Сбор информации
Стойкость+20	200	Умение	Стойкость+10
Железная дисциплина	1000	Талант	Сила Воли 30, Командование
Железная челюсть	1000	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение (2)	1000	Талант	-
Молниеносная атака	1000	Талант	Стремительная атака
Разоружение	1000	Талант	Ближний бой 30
Спринт	1000	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Безопаность+10	800	Умение	Безопасность
Бесшумный шаг+20	800	Умение	Бесшумный шан+10
Вождение (Любое)+20	800	Умение	Вождение (то же)+10
Выслеживание+10	400	Умение	Выслеживание
Запугивание+20	400	Умение	Запугивание+10
Звероводство+10	200	Умение	Звероводство
Исполнитель (Любой)+10	400	Умение	Исполнитель (тот же)
Навигация (Космическая)	400	Умение	
Обыденное знание (Адептус Астартес)+20	400	Умение	Обыденное знание (Адептус Астартес)+10
Обыденное знание (Война)+20	400	Умение	Обыденное знание (Война)+10
Обыденное знание (Империум)+20	400	Умение	Обыденное знание (Империум)+10
Обыденное знание (Технология)+20	200	Умение	Обыденное знание (Технология)+10
Обыденное знание (Экклезиархия)+20	200	Умение	Обыденное знание (Экклезиархия)+10
Оценка+10	400	Умение	Оценка
Пилотирование (Любое)+10	800	Умение	Пилотирование (то же)
Поиск+20	400	Умение	Поиск+10
Скрытность+20	800	Умение	Скрытность+10
Уклонение+10	1000	Умение	Уклонение
Учёное знание (Любое)	800	Умение	
Шифры (Серые Рыцари)+20	200	Умение	Шифры (Серые Рыцари)+10
Крепкий	1000	Талант	Выносливость 40
Крепкое телосложение (2)	1000	Талант	
Плечом к плечу	500	Талант	
Равный (Адептус Астартес)	500	Талант	Товарищество 30

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Азартные игры+20	200	Умение	Азартные игры+10
Взрывотехника+20	400	Умение	Взрывотехника+10
Проницательность+20	400	Умение	Проницательность+10
Исполнитель (Любой)+20	400	Умение	Исполнитель (тот же)+10
Командование+20	800	Умение	Командование+10
Логика+20	400	Умение	Логика+10
Навигация (Наземная)+10	400	Умение	Навигация (Наземная)
Обман+20	400	Умение	Обман+10
Обольщение+20	800	Умение	Обольщение+10
Сбор информации+20	800	Умение	Сбор информации+10
Слежка	400	Умение	-
Долг превыше смерти †	1000	Талант	-
Крепкое телосложение	1000	Талант	-
Мастер шквального болтера †	1500	Талант	Тренировка Астартес
Паранойя	500	Талант	-
Экзотическое оружие (одно)	500	Талант	-

«Почему я должен страшиться демона?
Он не имеет власти надо мной»

- брат-капитан Каставор Драк

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 7

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Безопасность+20	800	Умение	Безопасность+10
Выслеживание+20	400	Умение	Выслеживание+10
Допрос+10	400	Умение	Допрос
Запретное знание (Адептус Астартес)+10	400	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес)
Звероводство+20	200	Умение	Звероводство+10
Навигация (Наземная)+20	400	Умение	Навигация (Наземная)+10
Оценка+20	400	Умение	Оценка+10
Пилотирование (Любое)+20	800	Умение	Пилотирование (то же)+10
Технология	800	Умение	-
Химия	800	Умение	-
Бой вслепую	1500	Талант	Восприятие 30
Крепкое телосложение	1000	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря на ранге 8

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос+20	400	Умение	Допрос+10
Запретное знание (Адептус Астартес)+20	400	Умение	Запретное знание (Адептус Астартес)+10
Медика	800	Умение	-
Уклонение+20	1000	Умение	Уклонение+10
К демону в пасть	1500	Талант	Железная дисциплина
Крепкое телосложение	1000	Талант	-
Мастер-оратор	1000	Талант	Товарищество 30

Новый талант: «И да не познают они страха» *(And They Shall No Know Fear)*

Космодесантники воспринимают страх не так, как обычные люди. Даже самые чудовищные ужасы могут лишь незначительно поколебать их. Правила *страха*, изложенные в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, могут применяться к союзникам Серых Рыцарей (из числа имперских агентов и граждан) или к их врагам (Серые Рыцари вполне могут вызывать страх). Но для самого боевого брата *страх* имеет иное воздействие.

Встречая вызывающего *страх* врага, космодесантник сражается не только с его телесной формой, но и противостоит его устрашающему присутствию. Эти духовные усилия накладывают штраф -10 на тесты Силы воли за каждую единицу *страха*, которой обладает враг. Если Серый Рыцарь встречает несколько вызывающих *страх* врагов, воздействие оказывает только один – самый *страшный*, который определяется каждый раунд. Никакого другого воздействия на космодесантников *страх* не оказывает. Они могут попросту не понимать этой чуждой им эмоции и того, как она воздействует на их союзников.

Новый талант: «Охотник на демонов» *(Daemon Hunter)*

Тренировки Серых Рыцарей во многом посвящены сражениям с демонами. Благодаря своей подготовке, Серый Рыцарь всегда автоматически подтверждает *праведную ярость*, сражаясь с демоном. Кроме того, предпринимая *полную атаку* против любой цели (не обязательно демона), персонаж может потратить *очко судьбы* для того, чтобы враг не мог даже пытаться избежать этой атаки при помощи *«Уклонения»* или *«Парирования»*.

Новый талант: «Громовой удар» *(Hammer Blow)*

Персонаж наносит один, невероятно сильный и могучий удар. Нанося один удар при помощи *полной атаки*, персонаж может добавить половину своего бонуса Силы в показателю *бронебойности* оружия. Также эта атака считается имеющей свойство *«Шоковое»* – это отражает сокрушительную силу удара.

Новый талант: «Долг превыше смерти» *(Duty Unto Death)*

Воля персонажа или его вера поддерживают его, когда плоть подводит. В бою персонаж игнорирует все эффекты критического урона, *усталости* и *оглушения*. Это талант не предотвращает получение урона, но позволяет персонажу игнорировать его эффекты во время боя. Этот талант не может предотвратить смерть.

Новый талант: «Мастер шквального болтера» *(Storm Bolter Specialization)*

Благодаря долгой тренировке в обращении со шквальным болтером, Серый Рыцарь достиг вершин мастерства и превратил это оружие в совершенный инструмент разрушения. Используя шквальный болтер, Серый Рыцарь никогда не получает штрафа, большего чем -30.

Психическая подготовка Серых Рыцарей

«Величайшее оружие Серого Рыцаря – не меч, и не болтер, но его разум и воля, способная изменять реальность и рвать врагов на куски без всяких сомнений»

- брат-библиарий Клаван

Все Серые Рыцари в какой-то степени обладают психическими способностями, которые они развивают долгими тренировками на Титане. Конечно, очень немногим суждено достичь мощи, достаточной для того, чтобы стать библиариями, но дар псайкера есть у всех. Отделение Серых Рыцарей способно объединять психическую мощь своих бойцов, творя поистине могущественные вещи или совершая опустошительные психические атаки. Серые Рыцари подчиняются общим правилам использования психосил, описанным в **главе VI «Базовой книги правил и книги инквизитора»**, с некоторыми изложенными ниже особенностями.

Безумие и порча

Серые Рыцари не подвержены порче Варпа и чрезвычайно устойчивы к его разлагающему влиянию. Несмотря на то, что демоны могут повредить им, Серые Рыцари остаются чистейшими из всех космодесантников, самыми защищёнными от сил Варпа. Персонажи-Серые Рыцари не получают *очков порчи* и *осквернений*.

Серые Рыцари обладают куда более крепким рассудком, чем обычные люди, а постоянные схватки с демоническими ужасами и колдовством только закаляют их. В любой ситуации, когда Серый Рыцарь получает *очки безумия*, независимо от их источника, он уменьшает их количество на величину своего бонуса Силы воли (до минимума в 0). Это уменьшение работает один раз на один случай получения *безумия* – бонус Силы воли вычитается из общего количества полученных за один раз очков, а не из значения, выпавшего на каждой кости. Количество применений этой способности не ограничено, её можно использовать каждый раз при получении *безумия*.

Кроме того, Серые Рыцари не только устойчивы к сумасшествию, но и способны достаточно быстро восстанавливать целостность своего рассудка, благодаря древним методикам, тайным ритуалам и практикам их ордена. Серый Рыцарь может сбросить одно *очко безумия* за 50 ОО. Такое очищение требует от персонажа провести несколько дней в медитации и молитвах – тем больше, чем больше *очков безумия* он желает сбросить. Наконец, ни один человек не может исцелиться полностью, даже Серый Рыцарь. Используя этот метод, персонаж не может уменьшить свой показатель *безумия* до значения ниже своего текущего ранга.

Психосилы Серых Рыцарей

Как и другие ордены космодесанта, Серые Рыцари предпочитают использовать самые разрушительные психосилы. Каждый боевой брат владеет очень небольшим количеством таковых, особенно в сравнении с широким арсеналов салонных фокусов, которым располагают более слабые псайкеры. Однако каждая из психосил Серых Рыцарей сама по себе способна посеять опустошение на поле боя.

Серые Рыцари обучаются только самым могущественным способностям, что могут помочь им повергать демонов. Они вообще не получают *малых психосил*. Чтобы получить обычную *психосилу*, персонаж должен удовлетворять требованиям, указанным в таблице **«Психосилы охотников на демонов»**.

Серые Рыцари не получают новых психосил при увеличении пси-рейтинга так, как это происходит с обычными аколитами. Вместо этого, за каждое очко пси-рейтинга Рыцарь может выбрать себе одну психосилу, принадлежащую к дисциплинам «Прорицания», «Телепатии» или собственной дисциплине Серых Рыцарей. Кроме того, такие персонажи получают особенные психосилы и способности, благодаря подготовке и *специализациям*. Серые Рыцари начинают игру, имея две психосилы, выбранные из числа принадлежащих к дисциплинам «Прорицания», «Телепатия» или «Дисциплина Серых Рыцарей».

Варп

Серые Рыцари не вызывают больше одного *психического феномена* за один раз, даже если при сотворении психосилы на нескольких костях выпала девятка. Талант *«Проклятие Варпа»* позволяет им вызывать всего один *психический феномен*, независимо от количества выброшенных девяток.

Во всех остальных аспектах Серые Рыцари считаются обычными псайкерами. Атаки, оказывающие особый эффект на псайкеров, оказывают такой же эффект на Серых Рыцарей. Как и любые другие псайкеры, они могут применять *«Инвокацию»* и *«Психическое чутьё»*.

Наконец, *психические феномены* и *варп-прорывы* всегда действуют только на того Рыцаря, что непосредственно применял психосилу, и не затрагивают тех, кто поддерживал его. Впрочем, эффекты, оказывающие воздействие в определённом радиусе, или изменяющие условия среды, могут подействовать на всех вокруг. То же касается и *прорывов*, призывающих существ Варпа в материальный мир.

Сотворение психосил

Быть Серым Рыцарем – значит постоянно лицом к лицу встречаться с безумием, смертью, и другими, ещё более страшными, вещами. Чтобы питать свои сверхъестественные способности, Рыцари черпают энергию из безбрежного Варпа. Однако, Варп – проклятие для человечества, океан, полный хищных тварей и чёрных мыслей. Погружаясь в него слишком глубоко, Серый Рыцарь рискует привлечь нежелательное внимание его обитателей.

Но такой умелый и чистый душой псайкер, как Серый Рыцарь знает, как скрыть себя в Варпе. Он способен приглушить, сдержать своё присутствие, пропуская меньше энергии через свой разум, но взамен обретая незаметность для обитателей Имматериума.

Конечно, иногда обстоятельства требуют отбросить всякую осторожность. Имея дело с Варпом, Серый Рыцарь может не только не сдерживать себя, но, напротив, отбросить все ограничения, и брать столько энергии, сколько сможет выдержать разум. Результаты такого усилия, как и последствия, могут быть весьма впечатляющими.

Применяя свои психосилы, Серый Рыцарь может делать это на *ограниченном*, *обычном* или *усиленном уровне психической мощи*. Изложенные далее правила дополняют то, что написано в разделе **«Применение психосил»** из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Серый Рыцарь может применить одним из этих трёх способов любую психосилу, если не указано обратное (это касается, как малых, так обычных, так и высших психосил).

Применяя психосилу, псайкер бросает количество к10, зависящее от его пси-рейтинга, прибавляет к сумме выпавших значений свой бонус Силы воли, стремясь достигнуть *порога* сотворения психосилы или превзойти его.

● Если псайкер хочет сотворить силу на *ограниченном уровне мощи*, он бросает количество к10, равное половине своего пси-рейтинга (округлять вверх) или меньше. Такое сотворение психосилы никогда не вызывает *психических феноменов*, независимо от того, сколько выпало девяток. Кроме того, психосилы, сотворенные так, не вызывают эффектов *истечения*.

● Если Серый Рыцарь хочет сотворить психосилу на *обычном уровне мощи*, он бросает количество к10, равное своему пси-рейтингу или меньше. Он вызывает *психические феномены* по общим правилам, за исключением того, что при выпадении нескольких девяток феномен будет всего один, как это описано в разделе **«Варп»** (см. выше).

● Если псайкер желает сотворить психосилу на *усиленном уровне мощи*, он бросает количество к10, равное своему пси-рейтингу плюс три дополнительных к10. При этом псайкер автоматически вызывает *психический феномен* и должен бросить кости по **таблице психических феноменов**, чтобы определить его эффект. Этот бросок получает +5 за каждую выпавшую на костях девятку. Если результат броска по таблице *психических феноменов* подразумевает *варп-прорыв*, бросок по таблице *варп-прорывов* не получает этого бонуса.

Объединение психической мощи

На поле боя Серые Рыцари действуют в составе небольших отрядов. Члены такого отделения прикрывают друг другу спину в рукопашной схватке и поддерживают товарищей болтерным огнём в бою на дистанции. Единство цели и высокий уровень подготовки боевых братьев позволяет каждому из них проявлять психосилы, опираясь не только на мощь своего разума, но и на своих товарищей. Только персонажи-Серые Рыцари способны творить психосилы таким образом; для успеха подобного действа в нем не должны принимать участия псайкеры других типов. Чтобы сотворить психосилу совместно:

● В начале своего хода персонаж-Серый Рыцарь, имеющий талант *«Братство псайкеров»*, может заявить, что он объединяет свой психический потенциал с ментальной мощью других боевых братьев, чтобы усилить свои психосилы. Непосредственно, творить психосилу будет именно этот персонаж, он – *творец* психосилы.

● Любой Серый Рыцарь, находящийся на расстоянии не большем, чем его удвоенный бонус Силы воли (в метрах) от творящего психосилу Рыцаря, может поддержать его. Для этого он должен потратить частичное действие в своём следующем ходу – это отражает его ментальную концентрацию. Кроме того, поддерживающий *творца* психосилы персонаж не сможет сам творить психосилы в своём следующем ходу.

Использование Deathwatch

Психосилы, представленные в ролевой системе **Deathwatch**, моделируются не так, как в **Dark Heresy**. Если для кампании о Серых Рыцарях ведущий использует правила **Deathwatch**, то талант *«Братство псайкеров»* не будет работать так, как задумано. Кроме того, в **Deathwatch** многие психосилы действуют по-другому, и не имеют эффектов *истечения*.

Получение психосил

Серые Рыцари в **Deathwatch** начинают игру с двумя психосилами, которые могут выбрать только из дисциплин «Телепатия», «Прорицания» и «Дисциплина Серых Рыцарей». *Кодексные* психосилы им недоступны, но они могут покупать по одной психосиле за каждое очко пси-рейтинга.

Альтернативные психические таланты

В **Deathwatch** талант *«Братство псайкеров»* работает не так. Вместо того, чтобы увеличивать пси-рейтинг *творца*, он даёт ему бонус +10 к тесту *использования Варпа* и улучшает результат сотворения на один уровень *истечения* (если эта психосила может иметь *истечение*) за каждого помогающего Рыцаря. Обычные правила **Deathwatch** не подразумевают существования *истечения*, но эти правила дают его эффект на психосилы из дисциплины Серых Рыцарей, что они творят совместно. Персонажи, использующие психосилы по правилам **Deathwatch**, не имеют доступа к пси-силам из базовой книги правил **Dark Heresy**.

Остальные таланты, связанные с психосилами, не применяются или имеют аналоги в **Deathwatch**. Ведущий может придумать для Серых Рыцарей собственные таланты или позволить им применять стандартные для **Deathwatch** – такие как *«Бастион железной воли»* или *«Канал Варпа»*. Помните, что психическое мастерство – вотчина библиариев ордена, а потому у обычных Серых Рыцарей не должно быть доступа ко всему психическому арсеналу.

После этого заявивший сотворение психосилы Серый Рыцарь делает это по общим правилам. При этом каждый поддержавший его Серый Рыцарь также может бросить количество к10, не превышающее значение своего пси-рейтинга и прибавить выпавшее к результату броска *творца*. При определении эффекта психосилы псайкером считается только *творец*.

Пример:

Брат Харган хочет сотворить психосилу с ***порогом*** *18. У него пси-рейтинг 2, так что шансы невелики. Рядом находятся два Серых Рыцаря, оба также с пси-рейтингом 2. Харган говорит, что хочет объединить психическую мощь с товарищами и сотворить психосилу на* ***ограниченном уровне психической мощи****. Рыцари решают, будут ли они помогать. Одному из них в следующем ходу пригодится полное действие, и потому он не станет поддерживать Харгана. Харган бросает 1к10 (половина своего пси-рейтинга) и получает 8. Второй Серый Рыцарь поддерживает Харгана, бросает кости и получает 11. Результаты складываются, давая в сумме 19 – психосила удалась. Однако, в следующем ходу, Рыцарь, что помогал Харгану, может совершить лишь частичное действие.*

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Братство псайкеров †	200	Талант	-
Колодец силы	250	Талант	Пси-рейтинг 2
Ненависть (Демоны) †	500	Талант	-
Проклятие Варпа †	-	Талант	-

† Серый Рыцарь имеет эти таланты со старта; в оригинале вместо таланта ***«Ненависть (Демоны)»*** *указан талант* ***«Ненависть (Псайкеры)»****, что я считаю опечаткой – для этой игровой системы типично перечислять в таблице первого ранга таланты, что персонаж получает при создании (а в ней уже есть такие же стартовые* ***«Братство псайкеров»*** *и* ***«Проклятие Варпа»****). Кроме того,* ***«Ненависть (Псайкеры)»*** *позже будет на ранге 5).*

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 2

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Инвокация	400	Умение	-
Ортопраксия	500	Талант	-
Психосила (Длань мщения)	500	Талант	-

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Варп)	400	Умение	-
Психическое чутьё+10	1000	Умение	Психическое чутьё
Подготовка юстициара †	500	Талант	Братство псайкеров
Родство с оружием †	1000	Талант	Пси-рейтинг 2
Сопротивляемость (Психосилы)	500	Талант	-

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Демонология)+10	400	Умение	Запретное знание (Демонология)
Запретное знание (Псайкеры)	400	Умение	-
Инвокация+10	400	Умение	Инвокация
Пси-рейтинг 3	1000	Талант	Пси-рейтинг 2

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Психическое чутье+20	1000	Умение	Психическое чутье+10
Благосклонность Варпа	500	Талант	Сила Воли 35
Колодец силы	250	Талант	Пси-рейтинг 2
Ненависть (Псайкеры)	500	Талант	-

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Псайкеры)+10	400	Умение	Запретное знание (Псайкеры)
Инвокация+20	1000	Умение	Инвокация+10
Благосклонность Варпа	500	Талант	Сила Воли 35

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 7

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Варп)+10	400	Умение	Запретное знание (Варп)
Запретное знание (Демонология)+20	400	Умение	Запретное знание (Демонология)+10
Две руки (Ближний бой)	1000	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Пси-рейтинг 4	1000	Талант	Пси-рейтинг 3

Психическая подготовка Серого Рыцаря на ранге 8

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Бесстрашие	1000	Талант	-
Гроза Варпа †	1500	Талант	Подготовка юстициара
Психосила (Дрожь Варпа)	1500	Талант	-

Новый талант: «Проклятие Варпа» *(Warp Bane)*

Серые Рыцари всегда вызывают лишь один *психический феномен*, независимо от того, сколько девяток выпало при сотворении психосилы. Если Серые Рыцари творили психосилу, используя талант *«Братство псайкеров»*, то *психические феномены* всегда вызывает *творец* психосилы, независимо от того, у кого на костях выпала девятка.

Новый талант: «Братство псайкеров» *(Brotherhood of Psykers)*

Серые Рыцари умеют творить свои психосилы, полагаясь на помощь товарищей. Только Серые Рыцари, обладающие этим талантом, могут быть *творцами* психосилы или помогать другим Серым Рыцарям в сотворении психосил.

Новый талант: «Родство с оружием» *(Psy-Weapon Attunement)*

Серые Рыцари способны наполнять оружие своей психической мощью. Используя пси-болты, пси-заряженное топливо для огнемётов, или психосиловое оружие «Немезида», Серый Рыцарь считает его имеющим свойство *«Проверенное (X)»*, где X равен его пси-рейтингу.

Новый талант: «Подготовка юстициара» *(Focus of the Justicar)*

Серый Рыцарь привык быть *творцом* психосилы. Если братья, что помогают ему, будут использовать для этого количество костей, равное половине своего пси-рейтинга, то в следующем ходу они не потеряют частичное действие, но всё так же не могут сами проявлять психосилы.

Новый талант: «Гроза Варпа» *(Feared by Warp)*

Серый Рыцарь служит надёжным проводником психической мощи своих боевых братьев. Если этот персонаж действует в роли *творца* психосилы, то *психические феномены* будут вызывать только девятки, которые выбросит на костях он сам. При этом, персонаж обязан сам бросать хотя бы одну кость при сотворении психосилы.

Психическая дисциплина Серых Рыцарей

«Нет такого оружия, что Серый Рыцарь не смог бы обратить против демонов»

- инквизитор Хеле из Ордо Сикариус

Арсенал психических сил Серых Рыцарей сформировался за тысячелетия противостояния страшнейшим из чудовищ, что может породить галактика. Несмотря на то, что, как правило, эти психосилы – прерогатива библиариев ордена, случалось, что инквизиторы Ордо Маллеус или псайкеры-примарис тоже изучали эту редкую дисциплину. Психические приёмы охотников на демонов не грешат излишней изысканностью – это не фокусы, а грозное оружие в войне с врагами Бога-Императора.

Ведущему стоит хорошо подумать, прежде чем давать низкоуровневым персонажам доступ к этой дисциплине – её психосилы очень сильны, а Серые Рыцари не станут обучать того, кто не заслужил их уважение. Персонажи, созданные по правилам **«Возвышения»**, могут знать одну психосилу из этой дисциплины – и даже такое малое знание будет ценным секретом и могучим оружием для всех, кто не входит в орден.

Примечание: здесь и далее под «псайкером» всякий раз подразумевается Серый Рыцарь, творящий психосилу.

Быстрота *(Quicksilver)*

Порог: 18

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: 20 м.

Психическая мощь Серого Рыцаря увеличивает скорость реакции его товарищей, делая их движения невероятно стремительными. Находящийся под действием этой психосилы персонаж увеличивает свою *инициативу* на число, равное пси-рейтингу псайкера до тех пор, пока последний поддерживает эту психосилу. Кроме того, если персонаж не владеет талантом *«Стремительная атака»*, он считается обладающим им его, до тех пор, пока психосила активна.

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел *порог*, он может воздействовать этой психосилой ещё на одного Серого Рыцаря.

Варп-разлом *(Warp Rift)*

Порог: 26

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: особая

Одним жестом руки Серый Рыцарь разрывает реальность, открывая дыру в Варп, которая поглощает тех, кому не повезло оказаться рядом. Эта атака в радиусе 20 метров наносит 2к10 единиц энергетического урона, от которого не спасает броня. Демонов от этой атаки не спасает и их бонус Выносливости.

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел *порог*, он увеличивает наносимый урон на 1к10.

Длань мщения *(Nemesis Hammerhand)*

Порог: 20

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: 100 м.

Персонаж направляет всю мощь своего разума в оружие, чтобы оно могло поразить даже самого могучего врага. При использовании этой психосилы, Серый Рыцарь, подсчитывая нанесённый врагу в ближнем бою урон, добавляет +1 к множителю своей *«Сверхъестественной Силы»* (например, ×2 становится ×3)

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел *порог*, он может воздействовать этой психосилой ещё на одного Серого Рыцаря.

Дрожь Варпа *(Warp Quake)*

Порог: 15

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: особая

Серый Рыцарь вызывает дрожь в Варпе, дезориентирующую его обитателей. В радиусе, равному 5 × Пси-рейтинг рыцаря (в метрах) никто не может попасть в реальный мир из Варпа. Все попытки сделать это автоматически проваливаются.

Истечение: за каждые десять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел *порог*, он может увеличить радиус действия психосилы на 5 × Пси-рейтинг (в метрах).

Таблица 5-1 «Психосилы охотников на демонов»

Название	Порог	Применение	Поддержание	Требования	Цена в Deathwatch
Быстрота	18	Частичное действие	Да	Длань мщения	1500
Варп-разлом	26	Частичное действие	Нет	Призыв	1500
Длань мщения	20	Свободное действие	Нет	-	500
Дрожь Варпа	15	Частичное действие	Да	-	1500
Мощь Титана	18	Частичное действие	Да	Длань мщения	1000
Пелена	15	Полное действие	Да	-	500
Прибежище	17	Полное действие	Да	-	500
Призыв	24	Полное действие	Нет	Дрожь Варпа	1000
Психический клинок	19	Частичное действие	Да	Быстрота, Мощь Титана	1000

Мощь Титана *(Might of Titan)*

Порог: 18

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: 50 м.

Призывая на помощь могущество основателей ордена и взывая к генетическому наследию, которым обладает каждый из боевых братьев, Серый Рыцарь наполняет силой тела своих товарищей. Цель психосилы увеличивает свой бонус Силы на число, равное пси-рейтингу псайкера. Это усиление действует всё время поддержания психосилы. Помните, что это увеличение бонуса Силы происходит после того, как будут применены любые множители бонуса (например, множитель *«Сверхъестественной Силы»*).

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел *порог*, он может воздействовать этой психосилой ещё на одного Серого Рыцаря.

Пелена *(The Shrouding)*

Порог: 15

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Серый Рыцарь может сделать себя и стоящих рядом с ним союзников незримыми для врага, скрывшись за непроницаемой пеленой психического тумана, что защищает его от дистанционных атак и делает более незаметным. Пелена простирается на двадцать метров вокруг Серого Рыцаря и делает фигуры всех, находящихся в этом радиусе, расплывчатыми и нечеткими для смотрящего со стороны, но никак не влияет на зрение находящихся внутри пелены.

Дистанционные атаки по скрытым *«Пеленой»* персонажам получают штраф -30, добавляющийся к другим модификаторам. Кроме того, скрытые *«Пеленой»* получают бонус +30 к тестам *«Скрытности»* и *«Бесшумного шага»*, когда применяют эти умения на тех, кто не находится внутри пелены.

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел *порог*, он может увеличить или уменьшить радиус действия пелены на десять метров. Если Серый Рыцарь уменьшит радиус пелены до 0 метров, она будет действовать только на него.

Прибежище *(Sanctuary)*

Порог: 17

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Серый Рыцарь создает вихрь психических энергий, окружающих его и препятствующих врагам добраться до космодесантника. Этот барьер действует в радиусе десяти метров от Рыцаря. *Скорость передвижения* любого, кто попытается приблизиться к Рыцарю на пять метров (или передвигаться в радиусе этих пяти метров), падает вдвое. Кроме того, если входящий в эту область противник попытается совершить *натиск* или *бег*, он должен пройти тест Ловкости со штрафом -20, чтобы не упасть. Этот барьер не мешает передвижению самого Серого Рыцаря.

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел порог, он может увеличить радиус действия *«Прибежища»* на пять метров.

Призыв *(The Summoning)*

Порог: 24

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: особая

Серый Рыцарь обращается своими помыслами в Имматериум, и призывает к себе товарищей, пронося их через Варп во мгновение ока. Серый Рыцарь может подействовать этой психосилой на количество союзников, не превышающее его пси-рейтинга, но каждого из них он должен знать лично и по имени для того чтобы суметь отыскать их через Варп. Проявляя эту психосилу, Рыцарь посылает «зов» выбранным людям, которые чувствуют его и понимают, кто их призывает. В качестве свободного действия они могут ответить на этот зов, мгновенно переместившись через Варп и оказавшись в 1к10 метров от вызвавшего их Рыцаря. Если в точке их приземления находится какое-либо препятствие, вызванные союзники появляются на ближайшем свободном участке пространства, но получают 1к10 единиц урона, от которого не защищает, ни броня, ни бонус Выносливости.

Подобное перемещение отнюдь не безопасно. Каждый, испытавший его, получает *очко порчи* (Серые Рыцари защищены от подобного, но их возможные союзники – нет) и должен пройти **тяжёлый (-20) тест Силы воли** или лишиться способности действовать в своем следующем ходу, приходя в себя. Серый Рыцарь способен вызывать союзников с расстояния, равного своему пси-рейтингу в километрах, а все призываемые обязаны находиться не более чем в десяти метрах друг от друга

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел порог, он может призвать одного дополнительного союзника и увеличивает дистанцию призыва на один километр.

Психический клинок *(Mind Blades)*

Порог: 19

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: 20 м.

Серый Рыцарь наделяет оружие своих товарищей точностью и способностью находить малейшие слабости в броне противника, позволяя боевым братьям наносить врагу сокрушительные удары. Находящийся под действием этой психосилы персонаж увеличивает *бронебойность* всех своих рукопашных атак на число, равное пси-рейтингу псайкера. Кроме того, эти атаки (даже голыми руками) больше не имеют свойства *«Примитивное»*, а тесты *«Парирования»*, сделанные, чтобы избежать их, получают штраф -10. Эти эффекты действуют всё время поддержания психосилы.

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел порог, он может воздействовать этой психосилой ещё на одного Серого Рыцаря.

Использование Deathwatch

Если вы играете Серым Рыцарем по правилам **Deathwatch**, не забывайте, что в этой игровой системе Серый Рыцарь, повышая свой пси-рейтинг, не получает новых психосил автоматически, но может приобрести одну психосилу из дисциплин «Телепатии», «Прорицания» или «Дисциплины Серых Рыцарей» за каждое полученное очко пси-рейтинга по указанной в **таблице 5-1** цене.

Специализации Серых Рыцарей

> *«Я жил ещё тогда, когда испивал до дна горькую чашу Бог-Труп. Я жил тысячью жизней и умирал тысячью смертей. Я не боюсь, ни Малиганта, ни его псов, но я не дурак, и я не хочу быть тем, ради уничтожения которого они пожертвуют своими жизнями»*
>
> - Сектох Шепчущий ложь

Орден Серых Рыцарей не менее разнообразен по своему составу, чем любой другой орден Астартес. Он включает в себя множество специалистов, способных разобраться с каждой из сотен ситуаций, возникающих на поле боя. Многие из них – например, библиарии или технодесантники – обучаются так же, как и их коллеги в других орденах, следуя догмам и традициям Кодекса Астартес. Другие же уникальны для Серых Рыцарей и встречаются только в их рядах – таковы, например, бойцы ударных отделений, чистильщики и очистители, специально обученные и снаряжённые для противостояния демонам. Даже рядовой Серый Рыцарь – это опытный воин, который готов приспосабливаться к новым условиям и новой роли на поле боя, когда его командир сочтёт это необходимым.

Специализации предоставляют персонажам особые роли и таблицы улучшений, характерных для тех или иных бойцов ордена, улучшая стандартную профессию «Серый Рыцарь» своими дополнительными талантами, умениями и прочим. Специализации позволяют создавать разных персонажей-Рыцарей и сочетать эффекты их способностей.

Паладины Серых Рыцарей - это лучшие воины Человечества, элита своего ордена. Чтобы войти в число этих легендарных, даже по меркам Адептус Астартес, воителей, слишком мало умения и бесстрашия - кандидат должен доказать свою безоговорочную преданность, пройдя восемь ритуальных испытаний.

Восемь испытаний паладина настолько тяжелы, что лишь самые отважные из Серых Рыцарей решаются на них. Неизвестно ни одного случая, когда кандидат остановился бы на полпути - он или одерживал верх и присоединялся к числу благороднейших воинов Титана или погибал, потерпев неудачу.

Паладины служат не столько своему ордену, сколько его великим магистрам, которых они сопровождают на поле боя и сражаются с ними плечом к плечу в самые тёмные времена. Место паладина - в центре битвы, в кольце самых сильных врагов.

Использование Deathwatch

Хотя Серые Рыцари введены в **Dark Heresy** для отыгрыша небольших сюжетных перебивок, ведущий вполне может использовать все эти материалы для полноценной кампании по правилам **Deathwatch**. В книге правил **Deathwatch** можно найти три специализации, что вполне подойдут Серым Рыцарям. Кроме того, помните, что Серые Рыцари всегда используют собственные таблицы улучшений характеристик, а не то, что приведены в **Deathwatch**.

Апотекарий

Апотекарии Серых Рыцарей обычно появляются на поле боя, сопровождая отборные отряды паладинов, но нет ничего необычного в том, чтобы один знаток медицинского искусства сражался вместе с простыми боевыми братьями. Юстициар Малигант часто использует апотекариев именно так, заботясь об уменьшении потерь среди своих людей. Апотекарии получают нартеций вместо шквалболтера.

Библиарий

Библиарии Серых Рыцарей – грозные псайкеры, чья психическая мощь стала совершенным оружием против демонов. Серые Рыцари, взявшие эту специализацию, не ограничены в выборе дисциплин, из которых они могут брать психосилы. Они могут получить *кодексные* психосилы, а вместо уникальных орденских психосил, они имеют дисциплину Серых Рыцарей. Кроме того, такие персонажи получают психосилы по правилам **Deathwatch**, теряя возможность приобретать новую психосилу за каждое очко пси-рейтинга.

Технодесантник

Несмотря на то, что технодесантники часто колеблются между преданностью культу Механикус и верой в примарха и Императора, их верность всегда принадлежит ордену. А учитывая, каким множеством технологических артефактов владеют Серые Рыцари, их технодесантники часто оказываются в центре разногласий между орденом и братством Механикус. Заботясь о древнем оружии своего ордена, технодесантники-Серые Рыцари совмещают могущественные психические способности и знание технологий.

Другие специализации

В ордене Серых Рыцарей нет ни тактических отделений, ни отделений штурмовиков, ни опустошителей. Их роль на поле боя выполняют ударные отделения и отделения чистильщиков. Впрочем, ведущий может разрешить Серым Рыцарям покупать таланты, доступные этим специализациям в качестве *элитных улучшений* (персонажи должны соответствовать всем требованиям талантов, которые они хотят приобрести). Это расширяет возможности по развитию персонажа. Ведущему стоит следить за тем, чтобы персонажи оставались на примерно сопоставимом уровне силы.

Серый Рыцарь ударного отделения

«Мы стояли на краю бездны. Разверзнувшаяся пасть Хаоса готова была поглотить нас и пожрать весь мир. Мы знали, что потерпели поражение, и теперь миллиарды людей обречены на гибель. Вы не можете понять, какое мы испытывали отчаяние. И потому вы не можете понять, какая радость охватила нас, когда мы увидели их. Это были облачённые в броню боги, что появились из ниоткуда и уничтожили тварей Варпа до того, как те смогли пожрать наши души».

- аколит Вогин Рексим, чей разум ныне очищен

В то время как большинство астартес сражаются в битвах, устраивают рейды и ведут другие традиционные боевые действия, орден Серых Рыцарей специализируется на молниеносно быстрой ликвидации демонических угроз – до тех пор, пока отродья Варпа не расплодились по всей планете.

Опора всего ордена – ударные отделения Серых Рыцарей. Демоническую угрозу до́лжно встречать внезапным нападением превосходящих сил, что при помощи искусства прорицания оказываются в нужном месте в нужное время.

Серые Рыцари, составляющие ударное отделение, способны сражаться множеством разных способов. Они облачаются в терминаторскую броню, когда им предстоят сражения на борту космических скитальцев или иные тяжёлые бои. Когда требуется высокая подвижность, боевые братья применяют персональные телепортаторы, образуя отделение перехватчиков.

Персональные телепортаторы Серых Рыцарей-перехватчиков, позволяют переноситься с места на место, не требуя для этого стационарных телепортариев. Однажды с помощью такого устройства юстициар Малигант, преследуя князя демонов Хазаша, переместился с поверхности планеты на её спутник, продемонстрировав мастерство использования телепортатора, которого немногим суждено достичь. Эти устройства предоставляют поразительные возможности для проведения стремительных, хирургически точных атак на позиции врага.

В очень редких случаях юстициар Малигант приказывает одному Рыцарю сопровождать свиту инквизитора или одну из истребительных команд капитана Серве из Караула Смерти. Но в подобный эскорт Малигант всегда назначает только членов ударных отделений, и никогда – очистителей или чистильщиков.

Особенности специализации

Серые Рыцари ударного отделения автоматически получают особенность *«Ангел Смерти»* и могут выбрать ещё одну из перечисленных ниже.

Ангел Смерти

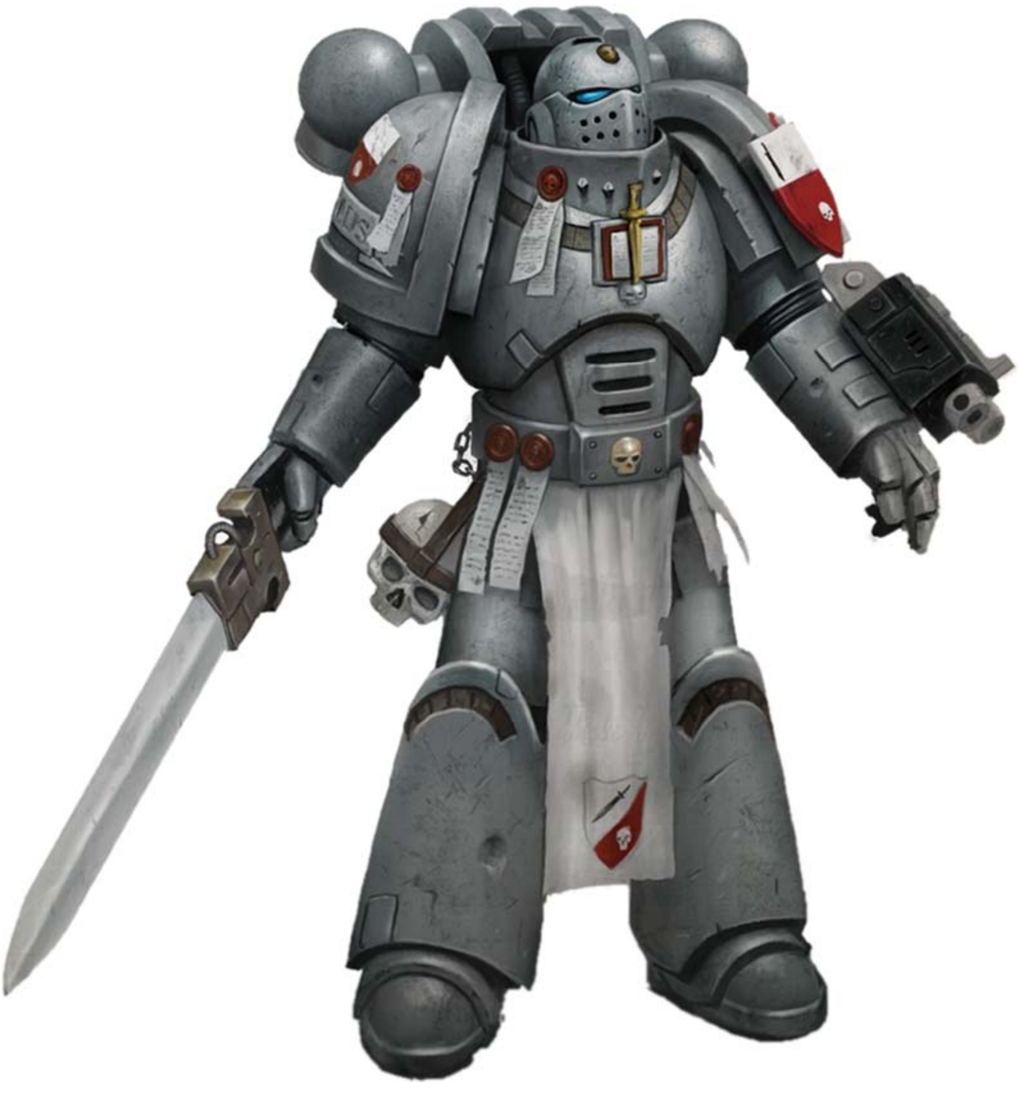
Серые Рыцари из ударных отделений получают талант *«Стремительная атака»* и умение *«Командование»*.

● Первым в бой

Ударные отделения зачастую первыми вступают в бой, и их бойцы превосходно обучены начинать битву с опустошительных залпов и сокрушающих ударов. Для определения своей *инициативы*, Серый Рыцарь бросает 2к10+БЛ, а не 1к10+БЛ. Кроме того, если Серый Рыцарь атакует цель, что ещё не предпринимала каких-либо действий в этом бою, все его атаки вызывают *праведную ярость* при выпадении 9 или 10, а не только 10. Однако при броске кости, определяющего дополнительный урон от *праведной ярости*, игрок получает право на ещё один бросок, только если выбросит на этой кости 10.

● Стремительный штурм

Серый Рыцарь способен использовать свой персональный телепортатор прямо в гуще боя, для чего ему достаточно одной лишь мысли. Персонаж может потратить *реакцию* для того, чтобы переместиться на двадцать метров, потеряв возможность передвигаться в своем ходу. Кроме того, персонаж может избегать атак оружия, наносящего урон по площади (например, ракет или огнемётов) при помощи успешного **среднего (+0) теста Ловкости**. Таким образом, он может уйти от атаки на расстояние до двадцати метров (в то время как в обычных условиях *«Уклонение»* позволяет избегать таких атак, только если для избегания требуется преодолеть расстояние, равное или меньше бонуса Ловкости персонажа в метрах).



Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Пилотирование (Прыжковый ранец)	500	Умение	-
Нокдаун	500	Талант	-
Плечом к плечу	200	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 2

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Мгновенная реакция	500	Талант	-
Сокрушительный выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Сокрушительный удар	600	Талант	Сила 40

Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Пилотирование (Прыжковый ранец)+10	500	Умение	Пилотирование (Прыжковый ранец)
Верный удар	500	Талант	Ближний бой 30
Меткий стрелок	600	Талант	Дальний бой 35

Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Контратака	600	Талант	Ближний бой 40
Мастер рукопашной	500	Талант	Ближний бой 30
Молниеносная атака	500	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Две руки (Ближний бой)	500	Талант	Ближний бой 35, Ловкость 35
Меткий выстрел	500	Талант	Дальний бой 30
Точный удар	700	Талант	Ближний бой 40, Верный удар

Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Пилотирование (Прыжковый ранец)+20	500	Умение	Пилотирование (Прыжковый ранец)+10
Снайпер	600	Талант	Дальний бой 40, Меткий выстрел
Яростный натиск	700	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 7

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Двойной удар	500	Талант	Ловкость 40, Две руки (Ближний бой)
Литания ненависти	500	Талант	Ненависть (Любая)
Неистовый натиск	1000	Талант	Ближний бой 35

Улучшения Серого Рыцаря ударного отделения на ранге 8

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Калечащий удар	1500	Талант	Ближний бой 50
Мастер клинков	1000	Талант	Ближний бой 30
Одаренный (Пилотирование (Прыжковый ранец))	500	Талант	-

Серый Рыцарь отделения чистильщиков

> *«Когда нужно обрушить божественную кару на всякого еретика или демона на поле боя, никто не справится с этим лучше, нежели чистильщики»*
>
> \- инквизитор Ордейл

В ордене Серых Рыцарей чистильщики выполняют ту роль, что в других орденах космодесанта традиционно отводится отделениям опустошителей. И те, и другие используют тяжёлое оружие и применяют его против самых сильных врагов, их укреплений и боевых машин. Но, в отличие от опустошителей, чистильщикам доверено куда более ценное и специализированное оружие, нежели то, что обычно можно встретить в оружейных Адептус Астартес – пси-пушки или испепелители. Истинное мастерство обращения с таких вооружением требует доскональных знаний, как о преимуществах и недостатках своего оружия, так и о природе демонических врагов ордена. Серый Рыцарь должен доказать свою пригодность и мастерство, чтобы удостоиться чести нести это оружие в бой.

Особенности специализации

Серые Рыцари отделения чистильщиков автоматически получают особенность *«Зачистка»* и могут выбрать ещё одну из перечисленных ниже.

Зачистка

Серый Рыцарь получает психосилу *«Астральное прицеливание»* в дополнение к остальным психосилам, которыми владеет. Кроме того, требования к рангу для получения *тяжёлого* оружия для чистильщика снижаются на две единицы.

● Негде прятаться

Серый Рыцарь отлично умеет поражать огнём врагов, которые, по их мнению, спрятались в надёжном укрытии. Ведя огонь из *тяжёлого* оружия, чистильщик снижает количество *очков брони*, предоставляемых врагу укрытием, на число, равное своему бонусу Восприятия.

● Пси-заряд

Чистильщики знают, что их оружие – это не только бесценные артефакты, но и самое лучшее и самое могущественное средство уничтожения демонов и псайкеров. Члены таких отделений обучены использовать свою психическую силу при стрельбе пси-заряженными болтами и прометием. Они могут стрелять в одиночном режиме из оружия, которое не имеет одиночного режима, если оно использует пси-болты. Кроме того, ведя огонь пси-болтами или пси-заряженным прометием, чистильщики накладывают штраф -20 на все попытки цели избежать попадания при помощи *«Уклонения»* и тестов Ловкости (это включает и тесты Ловкости, сделанные для того, чтобы избежать попадания под атаку оружия, бьющего по площади).

Астральное прицеливание *(Astral Aim)*

Порог: 15

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Серый Рыцарь усиливает свои чувства, вглядываясь в Варп и отыскивая врага, что прячется от него или выжидает за укрытием. Персонаж, находящийся под действием этой психосилы, может стрелять по врагам, которых не видит – находящихся за стенами, скрывающимся в полной темноте или за пеленой тумана. Это психосила не позволяет видеть что-либо, кроме своих целей (которые Рыцарь воспринимает как пятна света), не даёт возможности видеть неодушевленные предметы или узнать, что находится за закрытой дверью. Персонаж, находящийся под действием этой психосилы, не получает штрафов на попадание, накладываемые укрытием или скрытностью цели. При этом, сами укрытия продолжают работать как обычно и предоставлять прячущимся за ними свои *очки брони*.

Истечение: за каждые пять очков, на которые Серый Рыцарь превзошел *порог*, он может распространить эффект этой психосилы на одного союзника, стоящего не далее, чем в двадцати метрах.

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 1

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Взрывотехника	400	Умение	-
Железная челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Сокрушительный выстрел	500	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 2

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+10	200	Умение	Бдительность
Меткий выстрел	500	Талант	Дальний бой 30
Трудная мишень	500	Талант	Ловкость 40

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 3

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Взрывотехника+10	400	Умение	Взрывотехника
Калечащий выстрел	500	Талант	Дальний бой 40
Стрельба от бедра	500	Талант	Дальний бой 40, Ловкость 40

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 4

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Бдительность+20	200	Умение	Бдительность+10
Зачищай и очищай!	500	Талант	-
Быстрая перезарядка	500	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 5

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Взрывотехника+20	100	Талант	Взрывотехника+10
Меткий стрелок	500	Талант	Дальний бой 35
Снайпер	600	Талант	Дальний бой 40, Меткий выстрел

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 6

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Технология	500	Умение	-
Бой вслепую	500	Талант	-
Мгновенная реакция	500	Талант	Ловкость 40

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 7

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Технология+10	700	Умение	Технология
Автосангвина	1000	Талант	-
Сверхъестественное Восприятие (×2)	1000	Талант	-

Улучшения Серого Рыцаря отделения чистильщиков на ранге 8

Улучшение	**Цена**	**Тип**	**Требования**
Технология+20	800	Умение	Технология+10
Одарённый (Бдительность)	500	Талант	-
Просангвина	100 †	Талант	Автосангвина

† *Возможно, здесь пропущен ноль, и это улучшение должно стоить 1000 ОО.*

> «Позволь моим братьям попрактиковаться в фехтовании. Они добьют всех, кто остался»
>
> - чистильщик Рохт Канавар

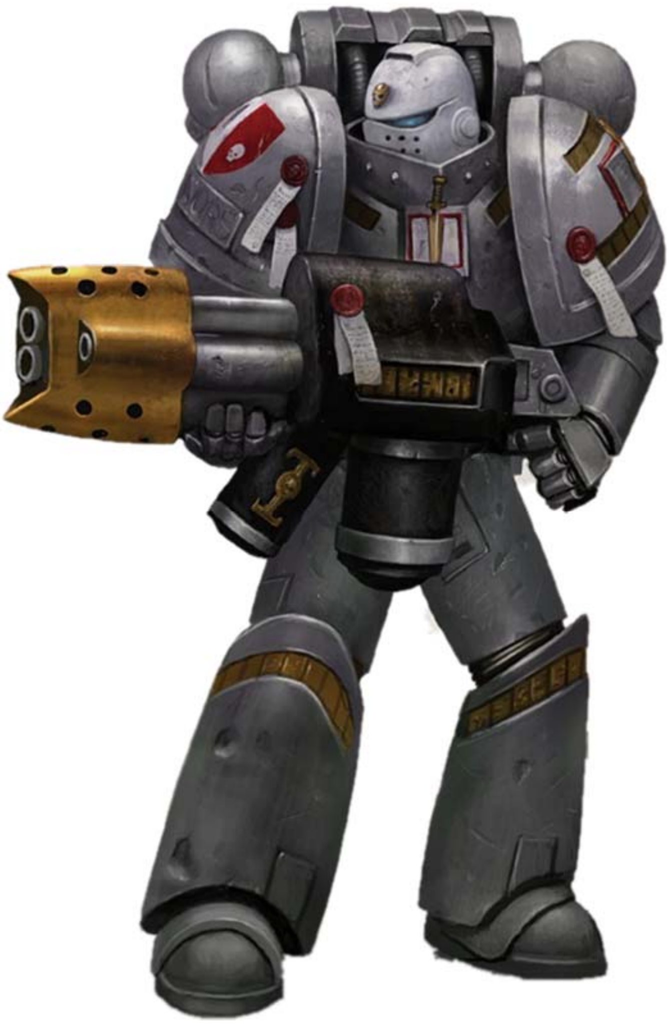
Очиститель

«Они принесли с собой огонь Бога-Императора. И хоть я слеп, я узнаю свет Бога-Императора, когда вижу его»

- астропат фон Шрук

Так же как паладины – образец воинского мастерства ордена, очистители – символ его чистоты и верности долгу. Не за искусность в обращении с оружием, не за славные деяния можно стать очистителем, но лишь за праведность души и преданность священному делу ордена. Лишь поистине чистые сердцем и помыслами могут безбоязненно встретить самых могущественных созданий Варпа лицом к лицу.

Очистители стоят наособицу от всего ордена, они – тайное братство внутри тайного братства. Их священный долг – поддерживать целостность оков на демонических пленниках ордена и сражаться с худшими из порождений Варпа на поле боя. В битве очистители обращают свою духовную чистоту в оружие, при помощи психических талантов создавая волны эфирного огня, что буквально сжигают души врагов и за несколько мгновений, наполненных ослепительным светом и нечеловеческими криками, обращает воплощённых демонов в ничто.



Особенности специализации

Очистители автоматически получают особенность *«Очищающее пламя»* и могут выбрать ещё одну из перечисленных ниже.

Очищающее пламя

Серый Рыцарь получает психосилу *«Очищающее пламя»* в дополнение к остальным психосилам, которыми владеет.

● Чистая душа

Очистители – это идеальное воплощение Серого Рыцаря и его способности сопротивляться воздействию Варпа. Внутренняя чистота и сила воли Рыцаря защищают его от неконтролируемых психических энергий. На очистителя не оказывают воздействия эффекты *варп-прорывов* (включая нанесение прямого урона или одержимость), вызванных, как им самим, так и кем-либо другим. Непрямые эффекты *варп-прорывов* (например, нападение существа, вызванного таким прорывом) оказывает свой эффект.

● Слишком много тайн

Очистители стерегут самых ужасных из демонов, с которым доводилось встречаться ордену и годами слушают их вкрадчивый шёпот. Очистители считают все умения из групп *«Обыденного»*, *«Учёного»* и *«Запретного»* знания *базовыми*.

Очищающее пламя *(Cleansing Flame)*

Порог: 11

Проявление: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: на себя

Очистители способны воззвать к своей чистоте, психической силе и фанатичной преданности долгу, чтобы создать вокруг себя ореол пламени, сжигающий оказавшихся рядом врагов белым, обжигающим огнём своей души. При применении этой психосилы вокруг очистителя вспыхивает белый огонь, и Рыцаря окружает корона святого пламени. Этот огонь наносит 2к10+5 единиц энергетического урона всем врагам (по выбору псайкера) в радиусе, равному 1 × Пси-рейтинг псайкера в метрах. Поражённые пламенем враги также считаются пострадавшими от взрыва фотонной гранаты (как будто очиститель бросил её им под ноги). Сам очиститель и его союзники не получают урона, ни от огня, ни от вспышки.

Истечение: за каждые десять очков, на которые очиститель превзошел *поро*г, один союзник, находящийся не более чем в двадцати метрах от очистителя, может сам вызвать такое пламя. Каждый враг получает урон от пламени всего один раз, но эти дополнительные проявления психосилы могут зацепить и противников, которых не достал сам очиститель.

Улучшения очистителя на ранге 1

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Запретное знание (Любое) (3)	500	Умение	-
Учёное знание (Любое) (3)	200	Умение	-
Зачищай и очищай!	500	Талант	-

Улучшения очистителя на ранге 2

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос	200	Умение	-
Медика	400	Умение	-
Сопротивляемость (Психосилы)	400	Талант	-

Улучшения очистителя на ранге 3

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Учёное знание (Любое)+10 (3)	200	Умение	Ученое знание (то же)
Могучий разум	1000	Талант	Сила воли 30, Сопротивляемость (Психосилы)
Непоколебимая вера	500	Талант	-

Улучшения очистителя на ранге 4

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос+10	200	Умение	Допрос
Запретное знание (Любое)+10 (3)	500	Умение	Запретное знание (то же)
Литания ненависти	500	Талант	Ненависть (Любая)

Улучшения очистителя на ранге 5

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Учёное знание (Любое)+20 (3)	200	Умение	Ученое знание (то же)+10
Бесстрашие	1000	Талант	-
Сопротивляемость (Жара)	400	Талант	-

Улучшения очистителя на ранге 6

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Медика+10	400	Умение	Медика
Мастер-оратор	700	Талант	Товарищество 30
Ментальная крепость	1000	Талант	Сила воли 50, Могучий разум

Улучшения очистителя на ранге 7

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Допрос+20	200	Умение	Допрос+10
Запретное знание (Любое)+20 (3)	500	Умение	Запретное знание (то же)+10
Равный (Серые Рыцари)	500	Талант	Товарищество 30

Улучшения очистителя на ранге 8

Улучшение	Цена	Тип	Требования
Медика+20	400	Умение	Медика+10
Одарённый (Запретное знание (Любое)) (3)	1000	Талант	-
Хорошая репутация (Серые Рыцари)	500	Талант	Товарищество 30, Равный (Серые Рыцари)

> «Праведным мы несём надежду.
> А неправедным мы несём пламя»
>
> - кастелян Гарран Кроу

Оружие Серых Рыцарей

«Я – молот. Я – меч. Я – кулак. Я – бич врагов моих и проклятие предателей. Я – Конец»

- молитва Серого Рыцаря

Серые Рыцари владеют лучшим оружием и броней из всех, известных в Империуме, оно – инструмент исполнения их священного долга перед Императором. Снаряжение ордену поставляют кузницы Марса, а потому арсеналы очень немногих имперских организаций, включая другие ордена Астартес, могут сравниться с тем, чем владеют Серые Рыцари. Их оружие и доспехи созданы для противостояния демонам, а вложенные в них труды лучших техножрецов и магосов дополнены множеством благословлений и оберегов. Для Серого Рыцаря его оружие – священная реликвия, которую он стремится постоянно поддерживать в лучшем состоянии, чтобы она никогда не подвела своего владельца в бою. Доспех, который получает воин, становясь частью ордена, фактически, даётся ему в собственность. Рыцарь будет носить свою броню до тех пор, пока смерть не прервет его служение Императору – только тогда доспех может быть передан другому члену ордена.

Ценность и уникальность

Оружие и броня Серых Рыцарей – поразительные артефакты, намного превосходящие обычные стаб-пистолеты и дробовики, которыми завалены полки оружейных лавок. Над снаряжением для воинов Титана трудятся лучшие техножрецы и магосы Адептус Механикус, а также технодесантники и магистры кузен самого ордена. Именно поэтому, в профилях оружия Рыцарей нет граф «Цена» и «Доступность» – такие вещи в принципе не продаются, и их практически невозможно встретить за пределами ордена. Конечно, может случиться и так, что оружие Серых Рыцарей (или других астартес) попадёт в руки мерзких преступников или нечистых на руку дельцов, но такие случаи – скорее тема для игрового сценария и расследования, а не оправдание для возможности купить на соседнем рынке доспех с Титана.

Обычное вооружение и снаряжение Серого Рыцаря составляет силовой или терминаторский доспех, шквальный болтер астартес и психосиловое оружие «Немезида». Серый Рыцарь может заменить своё начальное снаряжение на какое-либо другое, если он удовлетворяет необходимым требованиям (а у каждого предмета есть свои требования к рангу персонажа). Серый Рыцарь может владеть лишь одним доспехом (и носить одновременно лишь один), но обстоятельства часто требуют от воинов ордена использовать разные виды брони. Персонаж может одновременно носить шквалболтер и психосиловое оружие «Немезида» или одно *тяжёлое* оружие (испепелитель, пси-пушку, пси-излучатель). Кроме того, он может использовать «Немезиду» и *тяжёлое* оружие одновременно, но только если носит терминаторскую броню. В зависимости от типа задания и специализации персонажей, ведущий может дать им дополнительное снаряжение из этого раздела или даже других книг **Dark Heresy**.

Предел возможностей смертного

Почти по всему Империуму существуют суровые религиозные запреты, грозящие страшными карами за одно лишь прикосновение к оружию императорских Ангелов смерти. Оружие астартес не терпит недостойных рук и страшные ожоги на руках дерзнувших нарушить эту табу – живое тому доказательство. Впрочем, несмотря на это, находятся люди, достаточно смелые и глупые, чтобы попробовать укротить машинных духов, обитающих в оружии Космодесанта.

Персонажи должны приложить серьёзные усилия для того, чтобы получить оружие или броню астартес – такие вещи не приходят просто после удачного броска костей. Для любого человека, обделённого физиологическими улучшениями космического десантника, всё оружие астартес считается на один класс тяжелее – *пистолет* считается *основным* оружием, *основное* оружие – *тяжёлым*, и так далее. Кроме того, всё оружие астартес при использовании чрезмерно самонадеянным смертным, накладывает штраф -30 на все действия из-за неподходящих габаритов оружия, огромного веса или сильной отдачи. Этот штраф не может сгладить даже силовая броня. Исходя из типа оружия, ведущий может изобрести и другие сложности в его применении – плазменное оружие может требовать тестов на Выносливость из-за постоянного перегрева, силовое – разрядить своё поле по владельцу и так далее.

Космические десантники, если захотят, могут без штрафов использовать оружие, предназначенное для обычных людей, хотя ведущий может потребовать, чтобы персонажи-астартес потратили действие или два на то, чтобы удалить с оружия «лишние» части (например, спусковую скобу или приклад).

Психосиловое оружие «Немезида»

Психосиловые мечи «Немезида» и другие вариации этого оружия – вероятно, самая знаменитая часть снаряжения Серого Рыцаря. Тонко настроенная на разум владельца «Немезида» – идеальное оружие против демонов и других отродий Варпа. **Таблица 5-2 «Психосиловое оружие «Немезида»** описывает шесть самых распространенных его типов, что в ходу у Серых Рыцарей. Все оно считается оружием *хорошего качества*, если не указано иное.

В руках персонажа, имеющего пси-рейтинг, это оружие намного сильнее, нежели обычный меч или молот. За каждое очко пси-рейтинга владельца урон и бронебойность оружия увеличивается на единицу.

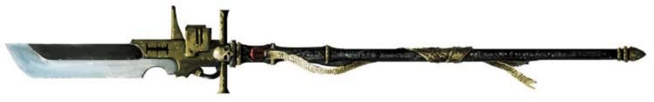
В дополнение к обычному урону, псайкер, сражающийся «Немезидой» и поразивший ей врага, может, в качестве свободного действия, наполнить оружие своей психической мощью. Это действие требует **состязательного теста Силы воли**. За каждую ступень успеха, оружие дополнительно наносит 1к10 единиц урона, игнорирующего броню и бонус Выносливости жертвы. Кроме того, психосиловое оружие не может быть уничтожено полем силового оружия.

Таблица 5-2 «Психосиловое оружие «Немезида» (все перечисленное оружие принадлежит к классу «Немезида»)

Название	Класс	Урон	ББ	Свойства	Вес	Требования
Психосиловой меч	Рукопашное	1к10+2 Э	2	Силовое поле, Освященное, Сбалансированное	6	Ранг 1
Психосиловая алебарда	Рукопашное	1к10+3 Э	2	Силовое поле, Освященное, Разрывное	9	Ранг 3
Молот демонов	Рукопашное	2к10+5 Э	8	Силовое поле, Освященное, Громоздкое	20	Ранг 5
Фальшион	Рукопашное	1к10+1 Э	2	Силовое поле, Освященное	5	Ранг 6
Защитный посох	Рукопашное	1к10+1 У	0	Силовое поле, Освященное, Оборонительное	5	Ранг 6
Меч рыцаря-дредноута	Рукопашное	2к10+5 Э	6	Силовое поле, Освященное, Сбалансированное	1500	Ранг 8
Силовой кулак рыцаря-дредноута	Рукопашное	2к10+5 Э	6	Силовое поле, Освященное, Громоздкое	1500	Ранг 8

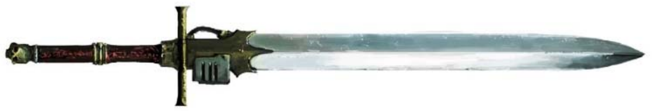
Психосиловая алебарда «Немезида»

Алебарда, чей облик и предназначение древнее, чем сам орден Серых Рыцарей – это великолепно сработанное оружие, состоящее из длинного лезвия на прочном древке. Серый Рыцарь без труда может сражаться такой алебардой, держа её одной рукой, нанося быстрые, смертоносные удары. Однако такое оружие становится намного опаснее, если владелец держит его двумя руками. Серый Рыцарь может изменить хват оружия с одноручного на двуручный (или обратно) в качестве свободного действия. При двуручном хвате алебарда получает свойство *«Разрывное»*.



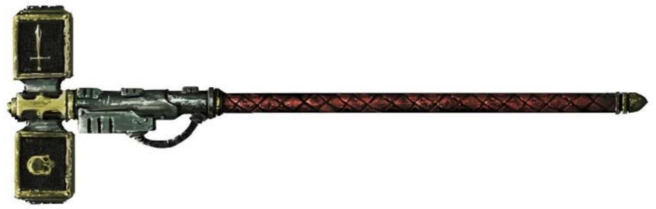
Психосиловой меч «Немезида»

Меч, уменьшенная версия алебарды, может встречаться во множестве видов. В такие клинки, как и во всё психосиловое оружие Серых Рыцарей, при помощи сложных, тайных технологий встраивают излучатели силовых полей. Точный баланс таких мечей и их прочная, почти неразрушимая конструкция позволяют парировать им удары даже самых могущественных демонических врагов. Если владелец меча имеет защитное поле, психосиловой меч «Немезида» добавляет +10 к *уровню защиты* этого поля.



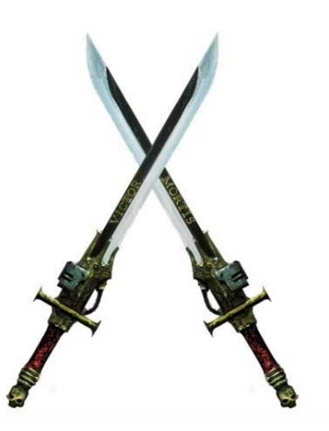
Молот демонов «Немезида»

Молот демонов «Немезида» – самое распространённое оружие этого типа, встречающееся за пределами ордена Серых Рыцарей. Такие молоты часто можно увидеть в руках высокопоставленных инквизиторов Ордо Маллеус. Это оружие, истинный бич отродий Варпа, сочетает в себе сокрушающую мощь молота демонов и тайные технологии «Немезиды».



Фальшионы «Немезида»

При создании этих парных клинков используются специальные моноволокна, что позволяет сражаться ими гораздо быстрее, чем обычным мечом. Серые Рыцари часто используют сразу два фальшиона, держа по одному в каждой руке и, при этом могут вести огонь из шквального болтера, благодаря специальному запястному креплению для последнего. Противник, пытающийся избежать удара фальшионом «Немезида» получает штраф -10 на свои тесты *«Уклонения»* и *«Парирования»*.



Использование Deathwatch

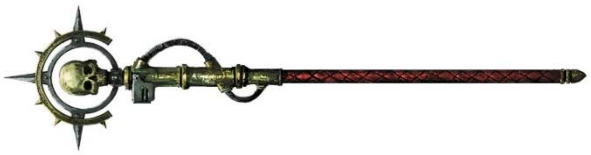
Система *реквизиции* снаряжения, используемая в **Deathwatch** может быть легко приспособлена под нужды Серых Рыцарей. Оружие и броня для Серых Рыцарей представлены в этой книге, а в сводах правил **Deathwatch** найдётся много полезного дополнительного снаряжения, инструментов или атрибутов той или иной специализации. Общие правила (которые ведущий может модифицировать как ему угодно) таковы:

Экипировка, предназначенная для *новичков*, доступна с ранга 1, для *уважаемых* – с ранга 3, для *заслуженных* – с ранга 5, для *прославленных* – с ранга 7. Экипировка, предназначенная для *героев*, доступна по решению ведущего (к тому же большинство *героических* предметов – это реликвии того или иного ордена).

Кроме того, любая экипировка, что является начальной для специализации (как, например, нартеций для апотекария) доступна Серым Рыцарям с ранга 1. Серым Рыцарям не нужно прибегать к *реквизиции*, как остальным астартес – их орден в избытке имеет всё необходимое.

Защитный посох «Немезида»

Созданный для защиты своего владельца, этот посох может помочь воину избежать атак, что могли бы пробить даже доспех терминатора. Совершая *осторожную атаку* таким посохом, персонаж получает +20 к тестам *«Уклонения»* и *«Парирования»*. Кроме того, в защитный посох встроено психически активируемое отражающее поле, которое при подсчёте урона, полученного в ближнем бою, увеличивает броню носителя на величину, равную его пси-рейтингу и отменяет воздействие свойства *«Варп-оружие»*, если таковое было применено против носителя посоха.



Меч рыцаря-дредноута «Немезида»

Такой меч – это используемый только боевым костюмом «Рыцарь-дредноут» массивный клинок из железа и серебра, настолько большой и тяжёлый, что даже космодесантник в своей силовой броне не сможет и поднять его. Несмотря на огромный размер, меч идеально сбалансирован, и в руках рыцаря-дредноута он становится могущественным оружием даже против великих демонов.

Силовой кулак рыцаря-дредноута «Немезида»

С помощью этой увеличенной вариации обычного силового кулака Астартес, рыцарь-дредноут может с легкостью раздавить человека одним усилием кисти. Это оружие существует только как часть костюма «Рыцарь-дредноут» и добавляет +1 к множителю *«Сверхъестественной Силы»* при подсчёте урона.

> «Последний дар Императора человечеству,
> воинство неподвластных ни скверне,
> ни страху воинов, рождённых
> забытой наукой»

Дистанционное оружие

Как и воины иных орденов, Серые Рыцари предпочитают болтеры, чья безжалостная мощь и высокая бронебойность делают их идеальным оружием для штурмов. Не стоит забывать и о том, что испытывает враг, когда видит, как его товарищ падает, разорванный на части взорвавшимся болтом калибра .75. Кроме того, в битвах с демонами Серые Рыцари используют несколько специальных видов оружия, таких как пси-пушки или испепелители, созданные для борьбы с псайкерами и обитателями Варпа.

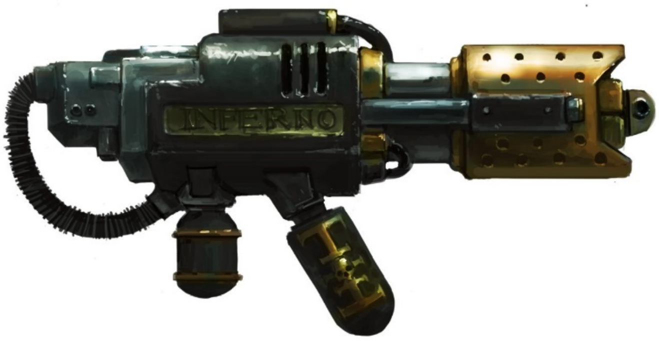
Шквальный болтер Астартес

Болтеры, что используют Серые Рыцари, во многом напоминают обычное болтерное оружие, отличаясь разве что бóльшим размером и надёжностью конструкции – воздействие этих факторов отражено в профиле.

Это оружие – часть обычного снаряжения Серых Рыцарей. Шквалболтер, по сути, являющийся двумя совмещенными болтерами, часто носят на запястном креплении, благодаря чему рука остается свободной – это позволяет держать алебарду двумя руками. Кроме того, при стрельбе из шквалболтера, руки Серого Рыцаря могут оставаться свободными. Шквалболтер способен вести огонь пси-болтами.

Испепелитель Астартес

Испепелители – это тяжёлые огнеметы, что используют пси-заряженный прометий, чьё пламя горит жарче и яростней. Испепелитель игнорирует любую защиту, которую дают психические способности или колдовство. Его урон считается *освящённым*, а все цели в зоне попадания при попытках *«Уклонения»* получают штраф -5 × Пси-рейтинг стрелка.



Пси-излучатель Астартес

Пси-излучатель не потребляет какие-либо стандартные боеприпасы. Древняя конструкция этого оружия использует пси-потенциал владельца, направляя разряды его психической энергии в кристаллы, установленные внутри излучателя. Они преобразуют ментальную мощь стрелка в энергетические импульсы, которые фокусируют луч неостановимой мощи.

Новое свойство оружия: «Проверенное»

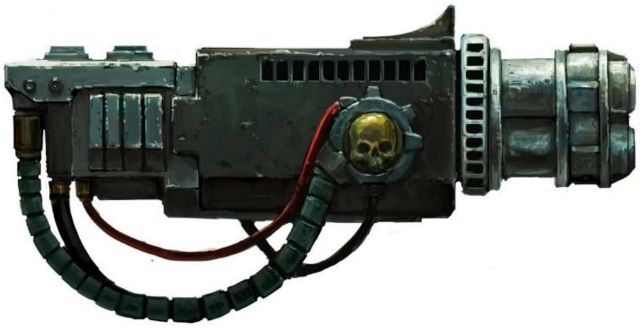
(Proven)

Оружие, имеющее свойство *«Проверенное (X)»* считает равным X любой бросок на урон, чей результат меньше X. Например, оружие со свойством *«Проверенное (3)»* при подсчёте урона считает все броски, на которых выпало 1 или 2 равными 3.

Пси-болты и пси-заряженный прометий

Большая часть оружия Серых Рыцарей может использовать (или даже комплектуется изначально) пси-болты или пси-заряженный прометий. Пси-болты и пси-заряженный прометий описаны в **главе III**.

Оружие делает два дополнительных выстрела за каждое очко пси-рейтинга стрелка. Кроме того, оно не потребляет боеприпасов и не требует перезарядки. Для стрельбы из пси-излучателя владелец должен иметь пси-рейтинг 1 или выше.



Пси-пушка Астартес

Древнее оружие, секрет создания которого давно утерян, пси-пушки были когда-то специально созданы для ордена Серых Рыцарей. Они оснащены специальными компенсаторами, уменьшающими вес оружия, и позволяющими стрелять на ходу. Серый Рыцарь с пси-пушкой считается имеющим особенность *«Автостабилизация»*. Пси-пушки всегда ведут огонь пси-болтами.

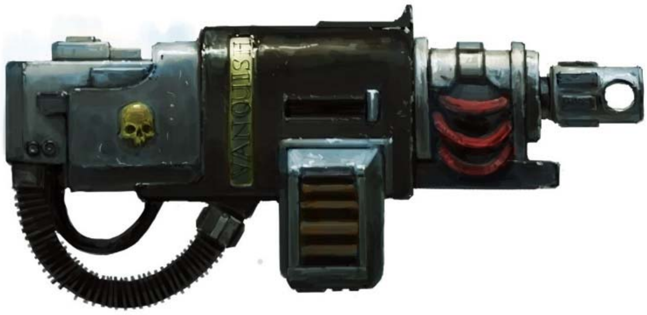


Таблица 5-3 «Дистанционное оружие»

Название	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Требования
Шквалболтер Астартес	Основное	100	1/2/4	1к10+9 В	5	60	2 ПД	Шквальное, Разрывное	26	Ранг 1
Испепелитель Астартес	Основное	30	1/-/-	2к10+6 Э	6	10	2 ПД	Огненное, Освящённое	65	Ранг 3
Пси-излучатель Астартес	Тяжёлое	100	-/-/4	1к10+10 Э	0	-	-	Освящённое	60	Ранг 7
Пси-пушка Астартес	Тяжёлое	120	-/2/5	2к10+15	5	200	2 ПД	Проверенное (4)	50	Ранг 5

Доспехи Серых Рыцарей

Серые Рыцари всегда носят терминаторскую или силовую броню, отправляясь в бой, и почти никогда не появляются без доспехов за пределами своей крепости-монастыря. Броня астартес специально сконструирована так, чтобы носитель мог не снимать её месяцами, всегда оставаясь надежно защищённым. **Таблица 5-5 «Доспехи Серых Рыцарей»** описывает стандартные версии силовой и терминаторской брони ордена, а также колоссальный доспех рыцаря-дредноута.

Силовая броня Серых Рыцарей

Знаменитый символ Космического Десанта, силовая броня – лучшая защита, которую только может надеется получить воин Империума. Керамитовые бронепластины предоставляют носителю 10 *очков брони* на *торс* и 8 – на все остальные зоны попадания. Но кроме этой превосходной защиты, силовая броня даёт владельцу следующие преимущества:

Повышение силы: Сила носителя возрастает на +20. Этот бонус прибавляется после того, как будет применён множитель *«Сверхъестественной Силы»*.

Авточувства: космодесантник получает особенность *«Ночное зрение»* и талант *«Обострённые чувства (Зрение, Слух)»*. Встроенные светофильтры защищают его глаза от воздействия фотонных, светошумовых и оглушающих гранат. Эти бонусы действуют только, когда космодесантник носит шлем. Талант *«Обострённые чувства (Зрение, Слух)»*, предоставляемый броней, складывается с *«Обострёнными чувствами (Зрение, Слух)»*, что дают космодесантнику ухо Лимана и оккулоб (итого, космодесатник в шлеме получает бонус +20 к тестам Восприятия, основанным на зрении и слухе). Кроме того, авточувства позволяют совершать *прицельную атаку* (т. е. выстрел в конкретную часть тела врага) в качестве частичного действия.

Осмотическая система жизнеобеспечения: броня надёжно защищает носителя от окружающей среды, будучи полностью герметичной (только в том случае, если надет шлем). Броня может снабжать владельца кислородом, пока у неё хватает энергии.

Биомониторы и инъекторы: встроенный когитатор отслеживает отклонения в биологических данных носителя и может вводить ему болеподавители, боевые стимуляторы и антитоксины. Это предоставляет следующие преимущества:

- Бонус +10 к сопротивлению эффектам свойства *«Токсичное»* и другим подобным ядам.

- Возможность ввести болеподавитель, позволяющий игнорировать эффекты критического урона в течение 1к10 раундов. Впрыскиватель содержит шесть доз, которые могут быть вводиться одна за другой или отдельно.

- Эффект *оглушения* для носителя брони не может продлиться дольше одного раунда – по истечении этого срока системы доспеха приведут своего владельца в чувство.

Вокс-связь: служит как стандартный вокс, а также имеет дополнительный канал для передачи более сложных данных, к которым имеет доступ доспех или его владелец. Биомониторы также способны передавать показания через эти системы, чтобы командир мог отслеживать жизненные показатели членов отряда.

Магнитные подошвы: при активации этой системы броня получает свойства магнитных ботинок.

Внутренний цикл питания: система фильтров, собирающих и очищающих выделения тела, и перерабатывающая их в питательный раствор, что может быть введён внутривенно. Космодесантник может жить, питаясь таким образом, достаточно долго, но не бесконечно. За каждые две недели, которые космодесантнику пришлось провести, питаясь исключительно таким раствором, он должен бросить тест Выносливости или получить один уровень *усталости*, который останется до тех пор, пока персонаж продолжает потреблять только этот раствор. Сложность теста возрастает на один шаг за каждые две недели без нормальной (хотя бы очищенной преомнором) еды.

Запястное крепление: это специально сконструированное крепление позволяет закрепить на руке шквалболтер и стрелять из него, оставляя руки свободными. Серый Рыцарь может использовать защитный посох, алебарду или пару фальшионов, не теряя возможности стрелять из шквалболтера. Крепление встроено в доспех и не снижает дистанцию стрельбы.

Великан: *размер* космодесантника в силовой броне возрастает до *большого*. Его *скорость передвижения* увеличивается на 1. Персонаж получает все штрафы на *«Скрытность»* и *«Бесшумный шаг»*, вызванные его бронированностью, но его враги не получают плюсов на попадание по *большой* цели, благодаря ловкости астартес, что даёт им черный панцирь.

Большерукий: защитные бронеперчатки силового доспеха не очень хорошо подходят для тонкой работы. Тесты, сделанные для совершений каких-либо тонких действий, получают штраф -10, если космодесантник имеет дело не с предметами, специально созданными для астартес.

Эгида: встроенная в броню система «Эгида» защищает владельца от психических атак, используя для этого его собственную ментальную мощь. *Порог* любой психосилы, целью (или одной из целей) которой становится носитель доспеха, увеличивается на 5. Этот эффект не складывается с «Эгидами» других доспехов.

Облачение в силовую броню – это священный ритуал, сопровождаемый хвалой машинным духам и молитвами об успехе в грядущем сражении. Одевание или снимание доспеха занимает около двадцати минут, если космодесантник делает это сам, без посторонней помощи. Если ему помогают, процесс может занять всего пять минут, но не меньше (независимо от количества помощников), поскольку в любом случае необходимо провести надлежащие обряды.

Повреждение силовой брони

Если боевой брат единовременно получает количество урона, большее, чем его показатель *брони*, его доспех больше не считается герметичным. Эту прореху можно временно устранить при помощи специальной герметизирующей смеси, но потом потребуется полноценный ремонт. Силовая броня Астартес питается энергией от заплечного термоядерного блока питания, который при должном уходе, может вырабатывать её вечно. Однако в бою этот блок питания, будучи повреждён, может потерять часть мощности или вовсе выключиться.

Если носитель брони получает критический урон в *торс*, нанесённый сзади, сверьтесь с **таблицей 5-4 «Повреждения силовой брони»** (в дополнение к таблице критического урона персонажу). Результат, указанный в этой таблице действует до тех пор, пока блок питания не будет отремонтирован при помощи **среднего (+0) теста *«Технологии»***.

Таблица 5-5 «Доспехи Серых Рыцарей»

Название	Зоны защиты	Очки брони	Вес	Требования
Силовая броня Серых Рыцарей	Все	8 (*торс* – 10)	180	Ранг 1
Терминаторская броня Серых Рыцарей	Все	14	400	Ранг 3
Рыцарь-дредноут «Немезида»	Все	15	2000	Ранг 8

Таблица 5-4 «Повреждение силовой брони»

КУ	Результат
1-3	**Никакого эффекта:** броня работает как обычно.
4-5	**Броня повреждена:** утечка энергии вызывает сбои в работе встроенных систем и затрудняет передвижение. Все преимущества, предоставляемые доспехом, кроме *очков брони*, теряются. Все физические действия получают штраф –10. *Скорость* движения персонажа уменьшается на 2.
6+	**Броня отключена:** все системы доспеха отключаются, все его преимущества (кроме *очков брони*) теряются. Носитель должен преуспеть в **напряженном (-40) тесте Силы**, чтобы просто сдвинуться с места. Если он проходит тест, его *скорость* снижается до 1, а все физические действия получают штраф -30.

Терминаторская броня Серых Рыцарей

Доспех типа «Тактический дредноут», также известный как «Терминатор» превращает космического десантника в неостановимую машину уничтожения. Эта броня предоставляет носителю все преимущества обычной силовой брони с некоторыми изменениями и дополнениями. Улучшенные приводы и системы стабилизации позволяют десантнику нести *тяжёлое* оружие одной рукой и вести из него огонь. Точно так же терминатор может применять оружие, которые обычно устанавливают только на технику. Также эти системы предоставляют носителю особенность *«Автостабилизация»* и увеличивают бонус к Силе с +20 до +30. Встроенный в доспех сенсорий обеспечивает владельцу все преимущества авточувств обычной силовой брони и ауспекса. Кроме того, терминаторская броня сама по себе чрезвычайно крепкая и может выдержать даже самый разрушительный обстрел.

Встроенный в правый наплечник Крукс Терминатус защищает своего владельца, отводя в сторону удары силовых мечей, выстрелы мельт и даже сгустки губительных энергий Варпа. Воздействие Крукс Терминатуса считается защитным полем *высшего качества* с *уровнем защиты* 35. В нормальных условиях это поле не может выключиться от *перегрузки*.

Массивный доспех терминатора имеет и свои недостатки. Терминатор получает штраф -20 на тесты Ловкости, не может бегать (передвигаться на дистанцию *бега*) и *уклоняться* от вражеских атак (но может *парировать* их).

При установке оружия на доспех «Тактический дредноут» используются специальные крепления, а сам процесс перевооружения – это сложный священный ритуал, который может провести лишь достаточно высокопоставленный технодесантник, обладающий необходимым оборудованием. При других обстоятельствах смена оружия на доспехе терминатора невозможна.

Рыцарь-дредноут «Немезида»

Рыцарь-дредноут «Немезида» – это устрашающее сочетание высочайших технологий Империума и несокрушимой решительности Серых Рыцарей встречать ужасы Варпа лицом к лицу. Питаемый энергией плазменного реактора, этот могучий экзоскелет даёт Серому Рыцарю возможность схватываться с великими демонами и их князьями в поединках один на один, и иметь шанс победить, сокрушив демона огромными силовыми кулаками. Против меньших демонов рыцарь-дредноут ещё более эффективен. Одно такое чудовище способно прорубиться через целую орду, сокрушая их с яростью и жаждой разрушения.

От Серого Рыцаря, управляющего рыцарем-дредноутом, не требуются никакие дополнительные броски для контроля костюма. Единожды подключенный экзоскелет будет отслеживать движения носителя и отзываться на его мысленные команды. Тем не менее, он все-таки очень велик и громоздок.

Рыцарь-дредноут предоставляет носителю все преимущества обычной силовой брони. Кроме того, он оказывает следующие эффекты:

● Экзоскелет «Немезида» увеличивает *размер* Серого Рыцаря до *огромного*.

● Серый Рыцарь не использует свои показатели Силы, Выносливости, Ловкости и количества ран, пока находится в «Немезиде». Вместо этого он использует характеристики рыцаря-дредноута – Сила 75, Выносливость 75, Ловкость 40, количество ран – 100. Кроме того, рыцарь-дредноут обладает особенностями *«Сверхъестественная Сила (×3)»* и *«Сверхъестественная Выносливость (×3)»*. Если количество ран рыцаря-дредноута снизиться до нуля, он считается уничтоженным. При этом количество ран Серого Рыцаря-пилота тоже падает до нуля, и он должен сжечь *очко судьбы* для того, чтобы выжить.

● Рыцарь-дредноут вооружён двумя силовыми кулаками рыцаря-дредноута. Один из них можно заменить на меч рыцаря-дредноута.

● Рыцарь-дредноут оснащён мощным защитным полем, сродни тому, что устанавливается в терминаторские доспехи. Костюм обладает защитным полем *высшего качества* с *уровнем защиты* 35. В нормальных условиях это поле не может выключиться от *перегрузки*.

● На рыцаря-дредноута можно установить две единицы дополнительного стрелкового оружия – многоствольный пси-излучатель, тяжёлый испепелитель или тяжёлую пси-пушку. Установленное оружие не должно повторяться. Многоствольный пси-излучатель, тяжёлый испепелитель или тяжёлая пси-пушка аналогичны обычному пси-излучателю, испепелителю и пси-пушке, но используют другой профиль (см. ниже).

● На рыцаре-дредноуте может быть установлен персональный телепортатор, увеличивающий его подвижность и способность отвечать на меняющиеся условия боя.

Таблица 5-6 «Дистанционное оружие рыцаря-дредноута «Немезида»

Название	Класс	Дист.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес	Требования
Тяжёлый испепелитель	Тяжёлое	60	1/-/-	2к10+6 Э	6	20	2 ПД	Огненное, Освящённое	200	Ранг 8
Многоствольный пси-излучатель	Тяжёлое	100	-/-/8	1к10+8 Э	0	-	-	Освящённое, Шквальное	240	Ранг 8
Тяжёлая пси-пушка	Тяжёлое	120	1/-/-	2к10+15 Э	5	40	2 ПД	Проверенное (4), Взрыв (6)	190	Ранг 8

Использование Deathwatch

Серые Рыцари получают доступ к терминаторским доспехам на ранге 3 – это быстрее, чем у большинства других орденов. Вопрос о том, какая броня будет доступна на каждом из заданий остаётся на усмотрение ведущего, но, как правило, у Серых Рыцарей в большинстве случаев есть возможность получить, как силовую, так и терминаторскую. Кроме того, броня Серых Рыцарей не имеет *истории*. Конечно, славные деяния тех воинов, что носили этот доспех прежде, тщательно записаны, но игромеханического эффекта это не несет. Вместо *истории*, броня Серых Рыцарей имеет особенность *«Эгида»*, которая в реалиях **Deathwatch** накладывает штраф -10 на тесты *использования Варпа*, вместо снижения *порога* психосил.

Прочее снаряжение

Серые Рыцари получают лучшее из того, что может предоставить Империум. Речь не только об оружии и доспехах, но и о быстроходных кораблях, и о другой экипировке, настолько поразительной, что многим она кажется просто чудесной.

Знамя братства

Священные знамёна ордена – это реликвии, что вдохновляют астартес на исполнение своего мрачного долга. Сотканные из редчайших нитей истинного серебра знамёна воодушевляют Серых Рыцарей на новые подвиги и непревзойденное мастерство, которое проявляют воины Титана, сражаясь под взглядами своих предшественников, изображенных на этих стягах.

Любой Серый Рыцарь, что сражается в радиусе двадцати метров от знамени братства, испытывает настолько глубокое чувство уверенности и целеустремлённости, что его удары становятся невероятно точны и с легкостью поражают даже самых искусных противников. Серые Рыцари могут перебрасывать проваленные тесты Ближнего боя, находясь под действием знамени.

Знамя братства необходимо нести двумя руками. Серый Рыцарь по-прежнему может стрелять из закрепленного на запястье шквалболтера, но не использовать психосиловое оружие «Немезида» – для этого он слишком занят заботой о сохранении столь священной реликвии.

Персональный телепортатор

Персональный телепортатор – это закрепляемый на спине элемент снаряжения, позволяющий носителю переноситься с места на место без использования большого корабельного телепортария. Владелец такого устройства может усилием мысли перемещаться через Варп, мгновенно реагируя на меняющиеся условия боя. С его помощью возможно даже перенестись с орбиты планеты прямо на её поверхность и немедленно вступить в бой, хотя это намного сложнее. Серые Рыцари, использующие телепортаторы, могут мгновенно появляться и исчезать, атакуя врагов с тыла или прикрывая важные позиции.

Использование персонального телепортатора требует умения *«Пилотирование (Прыжковый ранец)»*. Устройство позволяет совершить безопасный, управляемый прыжок через Варп. Такие прыжки удваивают *скорость* Серого Рыцаря и позволяют ему перемещаться в любом направлении, не обращая внимания на препятствия. После такого перемещения персонаж считается совершившим соответствующее действие *перемещения*. Персонаж не может задерживаться в Варпе, он должен выйти из него в конце текущего хода. Кроме того, телепортатор можно использовать и для преодоления намного бóльших дистанций, но это требует немалого опыта и смелости.

Персонаж, носящий телепортатор, удваивает свою *скорость*. Он может использовать телепортатор в ходе *бега* или *натиска*, однако, по решению ведущего, при этом он должен успешно пройти тест *«Пилотирования (Прыжковый ранец)»*.

Серый Рыцарь может переноситься на огромные расстояния, используя свою психическую мощь для защиты, так же, как космические корабли используют поле Геллера. **Тяжёлый (-20) тест *«Навигации (Космическая)»*** позволяет персонажу перемешаться между космическими телами или кораблями. Дистанция перемещения ограничена пси-рейтингом персонажа, но Серый Рыцарь, в любом случае, должен чётко представлять себе пункт назначения. Последнее слово в возможностях и ограничениях остаётся за ведущим.

Персональный телепортатор может быть установлен только на обычную силовую броню. Существуют и более крупные версии, но они предназначены для боевых костюмов рыцарей-дредноутов. Серый Рыцарь, желающий использовать телепортатор, будет вынужден отказаться от терминаторской брони в пользу более лёгкой силовой.

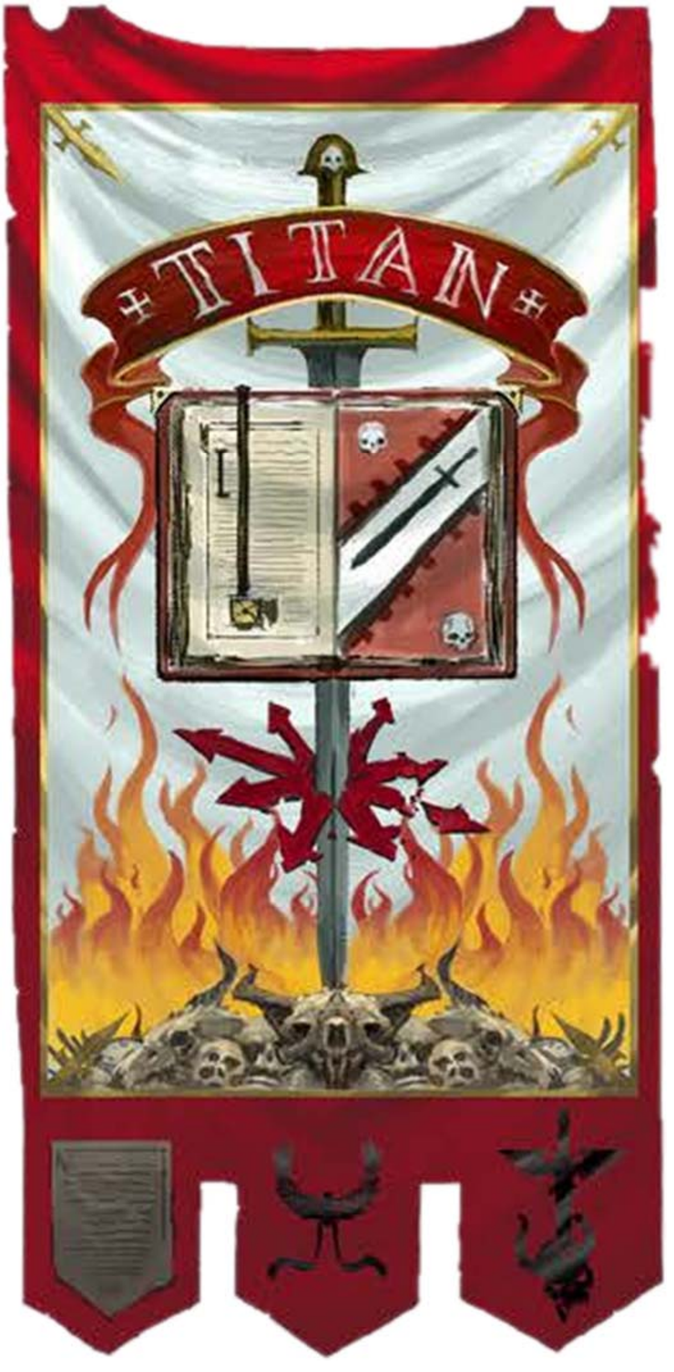


Таблица 5-7 «Дальность действия телепортатора»

Пси-рейтинг	Дальность
2	Перенос между кораблем, стоящим на низкой орбите, и поверхностью планеты (до 5000 км)
3	Перенос между кораблем, стоящим на геосинхронной орбите, и поверхностью планеты (до 40 000 км)
4	Перенос между ближним космосом и поверхностью планеты (до 120 000 км)
5	Перенос между поверхностью планеты и её спутником (до 500 000 км)
6	Перенос между поверхностью планеты и другой, близко расположенной планетой
7	Перенос между поверхностью планеты и другой, удалённой планетой
8+	Перенос в любую точку звёздной системы (с одной планеты на другую)

Серые Рыцари в кампаниях Dark Heresy

> *«Я хотел бы сказать вам, что эти так называемые Серые Рыцари существуют. Целый орден Астартес, который только и занят тем, что исправляет наши ошибки! Подумайте на минуту, насколько нелепо это звучит… и забудьте. В эти дни мы не можем позволить себе такую роскошь, как надежда»*
>
> - сержант Ревей

Самые могущественные из слуг Императора дают уникальные возможности для построения сюжета. Их сила и их миссия позволяют ведущему создавать и переживать со своими игроками эпические битвы, в которых сталкиваются добро и зло.

Серые Рыцари – величайшие защитники Империума от сил Варпа, намного превосходящие всех остальных. Если аколиты терпят поражение – город-улей или даже целый мир может попасть в лапы Хаоса. Если Серые Рыцари терпят поражение – целая звёздная система или целый субсектор может быть потерян или ввергнут в пламя всекаликсидской войны.

Этот раздел содержит советы и идеи для ведущего, намеревающегося включить Серых Рыцарей в кампанию **Dark Heresy** или даже сделать их главными героями игры.

Сила персонажей

Аколиты – это слуги Святых Ордосов, и, как таковые, они имеют куда больше возможностей, нежели обычный имперский гражданин. Но всё же они – не более чем смертные, что служат проводниками воли инквизитора, и во многом вынуждены полагаться на него. Конечно, аколиты могут иметь широкие полномочия или ресурсы, дарованные им господином, но они всё равно остаются обычными людьми. Один-единственный кровопускатель Кхорна легко расправится с обычным аколитом. Уничтожение одного подобного демона может быть главной целью нескольких приключений.

Серые Рыцари же, напротив, очень могущественны сами по себе. Один кровопускатель не представляет опасности для отряда таких воинов, да и в одиночку Рыцарь сокрушит этого врага с минимальными усилиями, в то время как у команды аколитов против подобного демона не будет почти никаких шансов.

Именно поэтому Серых Рыцарей достаточно трудно включить в сюжет кампании об аколитах, которые будут чувствовать себя ничтожествами в сравнении с таким персонажем. Кроме того, маловероятно, что какой-то инквизитор отправит Серого Рыцаря надолго сопровождать отряд своих слуг, ведь людей, ставших свидетелями существования Серых Рыцарей, часто казнят или очищают их разум. Команда аколитов должна быть поистине выдающейся для того, чтобы им было позволено служить бок о бок с астартес, а тем более – с Серым Рыцарем.

Тематика и стиль

Аколиты живут в мире заговоров и интриг. Расследования и предотвращения демонических вторжений – их главная задача. Серые Рыцари же специализируются на уничтожении демонов в случае, если аколиты не справятся со своей миссией. Ведущий может играть на этих отличиях, нагнетая драму.

Бой аколитов с демоном – это отчаянное противостояние, где смертные сталкиваются с непомерно более сильным и страшным врагом. Они понимают, что могут погибнуть и должны задаться только одним вопросом – сможет ли их жертва принести победу. Если в подобные обстоятельства попадают Серые Рыцари – значит, угроза куда более велика. Это аколит может пожертвовать собой, выигрывая время для товарищей и позволяя им отступить. Причины, что заставили бы Серого Рыцаря пожертвовать собой, должны быть куда более весомы – например, он может сделать это, уничтожая великого демона, чья смерть была целью всей кампании.

Ведущий может вставлять в сюжет кампании об аколитах отдельные эпизоды, в которых все игроки принимают на себя роли Серых Рыцарей. Это позволит отыгрывать ситуации, в которых отряд астартес вовремя оказывает необходимую поддержку слугам инквизитора.

Никаких свидетелей

Серые Рыцари редко оставляют живых свидетелей своих подвигов. Бывало, что целые взводы гвардейцев получали последнее благословление лишь для того, чтобы не поползли слухи о самом существовании ордена. Если демоническое вторжение приобрело такие масштабы, что потребовалось вмешательство лучших воинов Императора, значит каждый, кто был ему свидетелем, уже затронут порчей настолько, что не может надеяться на искупление. Те, кому все-таки будет оставлена жизнь, подвергнуться чистке разума.

Однако инквизитор имеет власть, достаточную для того, чтобы предотвратить пустую растрату ресурсов, если сочтёт это нужным. Сохранить жизнь целому взводу – акт опасный или даже радикалистский, а маленькой группе доверенных слуг может быть позволено жить. В данном случае, предоставленная инквизитором защита – немалая честь, которую оказывают лишь самым ценным аколитам.

В чрезвычайно редких случаях, аколиты, знающие о существовании ордена, получают полномочия и средства запрашивать помощь Серых Рыцарей в случае необходимости. Такие аколиты явно скоро станут агентами Трона, но даже они должны иметь очень серьёзные причины для того, чтобы обратиться с просьбой к воинам, что служат на «Праведном рассвете».

Перебивки

Самый простой способ включить в кампанию **Dark Heresy** Серых Рыцарей – это система т. н. перебивок. Перебивка, в данном случае – это сценарий, действие которого разворачивается между расследованиями, что ведут аколиты. Это может происходить несколькими способами, а отряд Серых Рыцарей (в котором роли астартес принимают игроки, что раньше отыгрывали аколитов) может принимать участие в тех же событиях, что и слуги Инквизитора, но со своей стороны.

Аколитское расследование

Серые Рыцари – это, прежде всего, ударная мощь; их таланты не подходят для того, чтобы вести следствие. Инквизиторы знают, как им применять свои ресурсы, и потому для секретного расследования они привлекут аколитов.

Единственный способ включить персонажей-Серых Рыцарей в расследование – это привлечение сил ордена на финальном этапе. Если аколиты в ходе своих действий сталкиваются с угрозой, с которой они, очевидно, не могут справиться самостоятельно, инквизитор может отозвать всю ячейку и отправить для решения проблемы Серых Рыцарей.

Такая система позволяет игрокам получить удовольствие от участия в истории демонического вторжения, как сражаясь в эпичных битвах, располагая при этом невероятной мощью Серых Рыцарей, так и сталкиваясь с сюжетными поворотами и интригами в роли аколитов.

Воззвание к ордену

Очень немногие аколиты имеют право и возможность связаться с Серыми Рыцарями, если обнаружат что-либо, требующее их внимания. Как правило, такие полномочия инквизитор даёт своим слугам, если его присутствие остро требуется где-то ещё, но он полагает, что эта ячейка вполне может обнаружить нечто поистине ужасающее.

В игре необходимо учитывать, что для воззвания к Адептус Астартес, у аколитов должны быть очень веские причины, обговорённые с инквизитором. Кроме того, помощь никогда не приходит мгновенно. Возможно, аколитам придется отчаянно цепляться за жизнь, играть в прятки с врагом, в попытках активировать телепортационный маяк, что позволит Серым Рыцарям в последний момент прийти к ним на помощь.

Откровения

В сценариях-«ужастиках» персонажи-Серые Рыцари из-за своей силы, делают злодеев куда менее устрашающими. Если ведущий желает поддерживать должный уровень напряжения, он все равно может позволить Серому Рыцарю участвовать в приключении. При этом ведущему придётся учесть различия аколитов и астартес, подняв общий уровень угрозы.

Возможно, приключение с участием Серых Рыцарей может быть своеобразным прологом к кампании аколитов. Игроки принимают на себя роли воинов ордена, что в далеком прошлом повергли великого демона, быть может – дорогой ценой. Аколитам же предстоит задача справиться с этим же злом, но уже своими силами. Несколько раз на протяжении кампании псайкер ячейки (или особо набожный персонаж) может получать видения о славных подвигах Серых Рыцарей, совершенных тысячелетия назад.

Из этих видений команда сможет почерпнуть жизненно важные сведения, необходимые, чтобы победить своего врага.

Идеи для приключений

Вот несколько простых идей для ведущего, что желает включить Серых Рыцарей в свою кампанию:

- В руки аколитов попадает проклятый артефакт дома Трангг, который требуется уничтожить. Для этого необходим редкий минерал, что добывался только на легендарном мире, ныне захваченном демонами. Аколиты должны разыскать этот мир (или, может быть, космический скиталец, в котором найдётся гружёный рудовоз с этой планеты?) и передать координаты инквизитору. Смогут ли Серые Рыцари вовремя доставить ему бесценный минерал?
- Инквизиторы Ордо Маллеус подозревают, что пришли сроки исполнения древнего пророчества, что изрек аббат-инструктор Брадок – пророчества о новом воплощении в мире самого Князя беспорядка, демона, что был побеждён несколько тысячелетий назад. Видения о его прошлом поражении посетили одну из Адепта Сороритас, и та передала это знание небольшой группе аколитов, которым ныне суждено остановить новое пришествие Князя беспорядка.
- Поиски демонического оружия «Когти Горфата» привели аколитов на Култ, где они столкнулись с небольшой орочьей бандой. Обычная перестрелка с зеленокожими была прервана низвержением огромного, врезавшегося в планету метеора, полного орков во главе с воеводой Козгробом. Смогут ли отправленные по следам аколитов Серые Рыцари не дать Козгробу завладеть демоническим оружием?

Страшные тайны

Ведущий может создать персонажей-Серых Рыцарей заранее и ошарашить игроков внезапной сменой стиля повествования, которая произойдет благодаря кардинальному изменению обстановки и уровня силы героев. Если сюжет основной кампании зашел в тупик, ведущий может подкинуть игрокам ценную информацию во время игры за Серых Рыцарей.

Такие перебивки с использованием Серых Рыцарей могут вывести аколитов на след культистов, демонов или даже ксеносов. Многие секреты откроются Серым Рыцарям, от которых они могут попасть к слугам инквизитора. Кроме того, такой стиль повествования откроет для игроков возможность полноценно двигать и направлять сюжет, а не просто следовать прямым приказам своего господина, что немного смягчает возможное разочарование, которое настигнет игроков, если их расследование зайдёт в тупик.

Серые Рыцари спешат на помощь

Иногда аколиты проваливают своё задание, а иногда они проваливают его катастрофически. Целые миры пылают в пламени Хаоса, цивилизации попадают под пяту мерзких ксеносов, праведники отвращают взоры от света Бога-Императора, а аколиты только и надеются, что сбежать из разверзнувшегося ада, спасая свои жизни и сознавая своё поражение.

В таком случае, игроки могут взять на себя роль Серых Рыцарей, что по приказу инквизитора, прибудут спасти положение. Игра за воинов Титана избавит людей от чувства беспомощности перед опасностью, и позволит им спасти своих персонажей-аколитов, а также передать им какие-либо важные сведения.

Серые Рыцари в кампаниях «Возвышения»

Когда ведущий хочет, чтобы игрок (или несколько игроков) взяли на себя роли Серых Рыцарей на всю кампанию, ему стоит заранее продумать все последствия. Серые Рыцари служат Инквизиции множеством способов, и юстициар Малигант всегда готов действовать, когда Святым Ордосам Каликсиды требуется помощь своего боевого крыла. В кампании может участвовать всего один игрок, выбравший в качестве персонажа Серого Рыцаря, сопровождающего агентов Трона, или же целый отряд астартес из этого ордена.

Играя инквизитором

Не исключено, что в **«Возвышении»** игроку, принявшему на себя роль инквизитора, рано или поздно потребуется помощь Серых Рыцарей. Хотя члены Святых Ордосов зачастую призывают силы ордена для крупных боевых операций, случается, что юстициар Малигант позволяет одному из своих воинов сопровождать инквизитора в его расследовании. Подобное случается редко, но в прошлом такая тактика не раз оправдывала себя, а потому применяется и по сей день.

Путешествуя вместе с инквизитором, Серый Рыцарь, как правило, не заявляет открыто о том, к какому ордену он принадлежит, называя себя просто «астартес» или «космодесантник». Это делается для того, чтобы ему не пришлось обеспечивать сохранение тайны существования ордена, уничтожая лишних свидетелей. Более того – Серый Рыцарь может хранить этот секрет даже от агентов Трона, бок о бок с которыми сражается. Он служит лишь инквизитору и следует только его приказам, но по-настоящему мудрый член Святых Ордосов будет рассматривать Серого Рыцаря не как слугу, но как надёжного и ценного союзника в войне против демонов.

Сила агентов Трона

Персонажи, созданные по правилам **«Возвышения»**, намного более могущественны, нежели обычные аколиты. Те *профессии Возвышения*, что подразумевают боевую специализацию, делают агентов Трона по силе сопоставимыми с Адептус Астартес. Серый Рыцарь – априори сильный боец, но в сравнении с агентами Трона он уже не выглядит настолько выдающимся (впрочем, ничто не мешает ведущему сделать его ещё сильнее). Ведущему стоит продумывать планируемые им сражения с учетом способностей каждого персонажа, чтобы позволить им проявить свои уникальные боевые таланты.

Идеи для приключений

Вот несколько простых идей для ведущего, что желает включить Серых Рыцарей в свою кампанию:

- Инквизитор с командой доверенных агентов планирует охоту на демонический культ, что набирает силу в Каликсиде. Предварительное расследование показало, что культисты поклоняются могущественному хранителю тайн. Только волей Императора можно объяснить то, что на «Праведном рассвете» присутствует Серый Рыцарь, чьё имя служит противоположностью истинного имени этого демона.

- Прорицателям ордена Серых Рыцарей было явлено видение множества демонов, окружающих нескольких агентов Трона. К сожалению, это пророчество было слишком неясным, и из него нельзя было даже понять, пытались ли слуги Инквизиции предотвратить появление демонов или же сами их вызвали. Юстициар Малигант отправил отделение своих воинов сопровождать этих агентов Трона в качестве телохранителей… или палачей.

Кампания Серых Рыцарей

Кампания, в которой участвуют только персонажи-Серые Рыцари – весьма увлекательный и захватывающий опыт. У таких игр очень простой формат – отряд воинов ордена, выполняя приказы юстициара Малиганта, преследует Князя беспорядка или помогает различным инквизиторам.

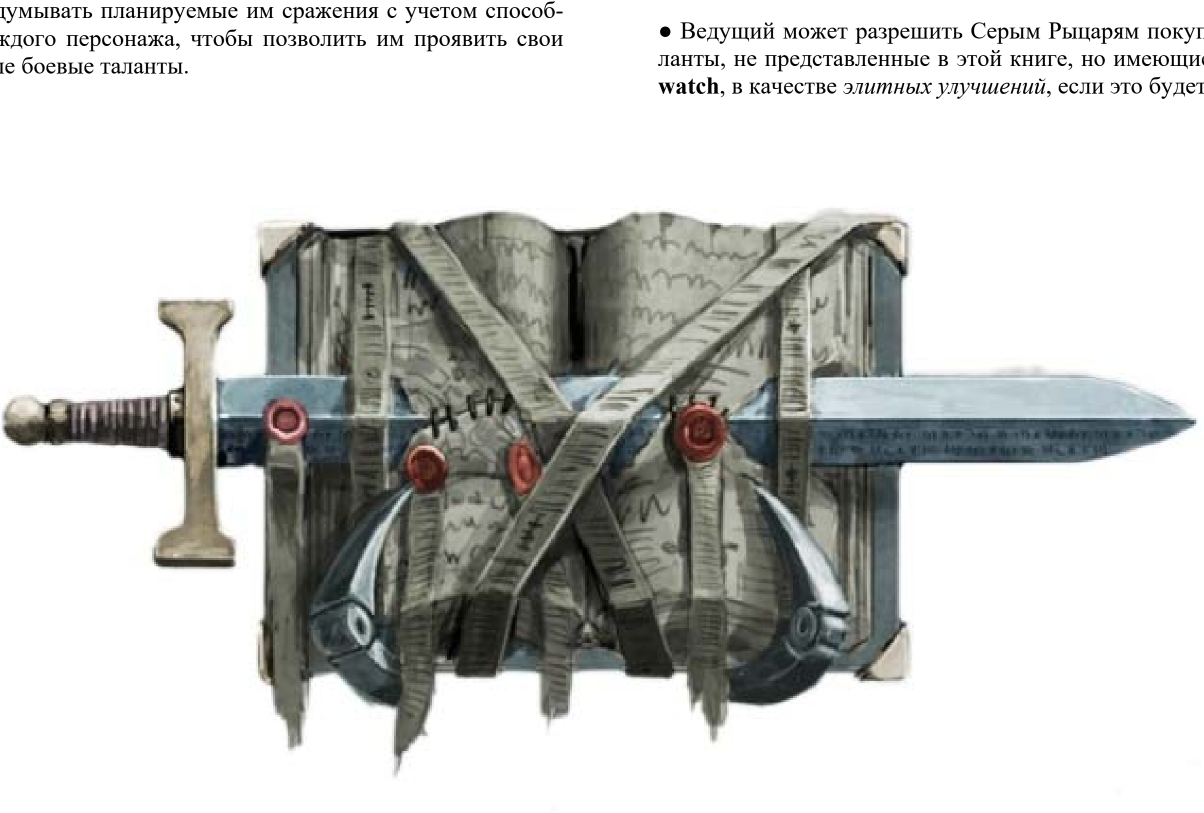
Ведущий, что решит вести кампанию для группы Серых Рыцарей вполне может использовать правила **Deathwatch** вместо **Dark Heresy**. В этом ему могут помочь советы, приведенные во врезках **«Использование Deathwatch»**, а также изложенные ниже.

- Серым Рыцарям не нужно прибегать к *реквизиции* снаряжения. Орден выдает им всё, что требуется, однако персонаж должен соответствовать требованиям к рангу, чтобы получить тот или иной предмет.

- Серые Рыцари не имеют *отрядных* и *одиночных способностей*. Вместо этого у них есть талант *«Братство псайкеров»* и уникальные психосилы. Поскольку все Серые Рыцари – члены одного ордена, им не требуется использовать систему *сплочённости*.

- Ведущий может разрешить Серым Рыцарям выбирать часть специализаций из **Deathwatch** – апотекария, библиария и технодесантника. Специализации тактического и штурмового десантника для Серых Рыцарей недоступны (функции тактических и штурмовых отделений в ордене выполняют ударные отделения).

- Ведущий может разрешить Серым Рыцарям покупать себе таланты, не представленные в этой книге, но имеющиеся в **Deathwatch**, в качестве *элитных улучшений*, если это будет уместно.



Примечания

Эту русскоязычную версию **«Охотника на демонов»** я дополнил материалами из готовых приключений по **Dark Heresy**. Как и всегда, я закрывал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех подобных включений с их источниками.

Страница	**Врезка**	**Источник**
Стр. 37	Врезка «Болтер «Обвинитель»	Описание арбалета взято из кодекса Инквизиции 6-й редакции, игровые параметры – совмещение болтера из **«Базовой книги правил»** и арбалета «Пургатус» из дополнения **«Возвышение»**.
Стр. 39	Врезка «Либер Демоника»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 42	Цитата «Любопытство требует…»	Кодекс демонов Хаоса (6-я редакция)
Стр. 42	Врезка «Пылающие книги Кхорна»	Кодекс демонов Хаоса (6-я редакция)
Стр. 44	Цитата «Один кинжал в ночи…»	Инфолист Оффицио Ассасинорум)
Стр. 45	Цитата «В Инквизиции я нашёл…»	Кодекс ассасинов (3-я редакция)
Стр. 46	Цитата «Сжигай нечестивцев…»	«Имперская броня, т. 1»
Стр. 53	Цитата «Грегор Эйзенхорн…»	Кодекс охотников на демонов (3-я редакция)
Стр. 54	Врезка «Новый талант»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 54	Цитата «Смерть приговорённого еретика…»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 64	Врезка «Пыл»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 66	Врезка «Петля»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 89	Раздел «Огневик Тзинча»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 104	Цитата «Почему я должен бояться демона?»	Кодекс Серых Рыцарей (7-я редакция)
Стр. 115	Цитата «Позволь моим братьям…»	Кодекс Серых Рыцарей (5-я редакция)
Стр. 117	Цитата «Праведным мы несём надежду…»	Кодекс Серых Рыцарей (7-я редакция)
Стр. 119	Цитата «Последний дар Императора…»	Кодекс Серых Рыцарей (8-я редакция)

Имя персонажа____________________________________ Имя игрока________________

Специальность____________________________________ Ранг________________

Описание____

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○

Умения

	Базовое	Тренир.	+10	+20
Акробатика (Лов)	☐	☐	☐	☐
Бдительность (Вос)	■	■	☐	☐
Бартер (Тов)	■	☐	☐	☐
Трёп (Тов)	☐	☐	☐	☐
Стойкость (Вын)	■	☐	☐	☐
Обольшение (Тов)	■	☐	☐	☐
Химия (Инт)	☐	☐	☐	☐
Шифры (Инт)*	☐	☐	☐	☐
Серые Рыцари	☐	■	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Лазанье (Сил)	■	■	☐	☐
Командование (Тов)	■	☐	☐	☐
Обыденное знание (Инт)*	☐	☐	☐	☐
Адептус Астартес	☐	■	☐	☐
Империум	☐	■	☐	☐
Война	☐	■	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Скрытность (Лов)	■	■	☐	☐
Побег (Лов)	■	☐	☐	☐
Обман (Тов)	■	☐	☐	☐
Взрывотехника (Инт)	☐	☐	☐	☐
Маскировка (Тов)	■	☐	☐	☐
Уклонение (Лов)	■	■	☐	☐
Вождение (Лов)*	☐	☐	☐	☐
Наземный транспорт	☐	■	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐

	Базовое	Тренир.	+10	+20
Оценка	■	☐	☐	☐
Запретное знание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Демонология	☐	■	☐	☐
Инквизиция	☐	■	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Азартные игры (Инт)	■	☐	☐	☐
Сбор информации (Тов)	■	☐	☐	☐
Допрос (СВ)	☐	☐	☐	☐
Запугивание (Сил)	■	■	☐	☐
Инвокация (СВ)	☐	■	☐	☐
Чтение по губам (Вос)	☐	☐	☐	☐
Грамотность (Инт)	☐	■	☐	☐
Логика (Инт)	■	☐	☐	☐
Медика (Инт)	☐	☐	☐	☐
Навигация (Инт)	☐	☐	☐	☐
Наземная	☐	■	☐	☐
________ ____________	☐	☐	☐	☐
Исполнитель (Тов)*	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Пилотирование (Лов)*	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Психическое чутьё (Вос)	☐	■	☐	☐
Учёное знание (Инт)*	☐	☐	☐	☐
Кодекс Астартес	☐	■	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐

	Базовое	Тренир.	+10	+20
Проницательность (Вос)	■	☐	☐	☐
Поиск (Вос)	■	☐	☐	☐
Тайный язык (Инт)*	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Безопасность (Лов)	☐	☐	☐	☐
Слежка (Лов)	☐	☐	☐	☐
Бесшумный шаг ((Лов)	■	■	☐	☐
Ловкость рук (Лов)	☐	☐	☐	☐
Язык (Инт) *	☐	☐	☐	☐
Высокий готический	☐	■	☐	☐
Низкий готический	☐	■	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Выживание (Инт)	☐	☐	☐	☐
Плаванье (Сил)	■	☐	☐	☐
Технология (Инт)	☐	☐	☐	☐
Выслеживание (Инт)	☐	■	☐	☐
Ремесло (Инт)*	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐
Звероводство (Инт)	☐	☐	☐	☐
______________________	☐	☐	☐	☐

Количество ран
Всего [ ]
Сейчас [ ]
Усталость [ ]

Критический урон________________________

Очки безумия: [ ]

Скорость передвижения
Половинное [ ] Рывок [ ]
Полное [ ] Бег [ ]

Очки судьбы:
Всего [ ]
Сейчас [ ]

Способности космодесантников

Второе сердце/оссмодула/бископея/гемастамен: вы получаете особенности *«Сверхъестественная Сила»* и *«Сверхъестественная Выносливость»*.
Орган Ларрамана: вы не страдаете от *кровотечения*.
Каталептический узел: вы не получаете штрафов на тесты Восприятия, подолгу обходясь без сна.
Преомнор: вы получаете бонус +20 против проглоченных ядов.
Мультилёгкое: вы можете перебрасывать проваленные тесты Выновливости, вызванные удущьем или утоплением, а также получаете бонус +30 и переброс провалов при сопротивлении газам.
Оккулоб и ухо Лимана: вы получаете таланты *«Обострённые чувства (Зрение, Слух)»*, что приносит +10 к соответствующим тестам *«Бдительности»*.
Оолитовая почка: вы можете перебрасывать проваленные тесты Выносливости, предпринятые против воздействия ядов и токсинов, в т. ч. оружия с особенностью *«Токсичное»*.
При-ак мембрана: вы можете входить в состояние приостановленной активности.
Невроглотис: вы можете определять яды и токсины успешным тестом *«Бдительности»* и получаете +10 к тестам *«Выслеживания»*, если пробовали преследуемого врага на вкус.
Мукраноид: вы можете перебрасывать проваленные тесты Выносливости, предпринятые против воздействия сверхвысоких или сверхнизких температур.
Железа Бетчера: вы можете плевать ядом. Это считается дистанционной атакой с профилем: 3 м., 1к5, ББ 4, Токсичное, цель слепнет на 1к5 раундов, если вы набрали три ступени успеха.
Прогеноиды: их можно извлечь успешным тестом *«Медики»*.
Чёрный панцирь: когда вы носите силовую броню, враги не получают бонуса на попадание на ваш увеличившийся *размер*.

GREY KNIGHT

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2011. Также листы персонажей можно скачать с at www.FantasyFlightGames.com

Характеристики

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○

Оружие

Название

Класс Урон Тип ББ

Дист. РО Маг Перезарядка

Спецправила

Оружие

Название

Класс Урон Тип ББ

Дист. РО Маг Перезарядка

Спецправила

Оружие

Название

Класс Урон Тип ББ

Дист. РО Маг Перезарядка

Спецправила

Оружие

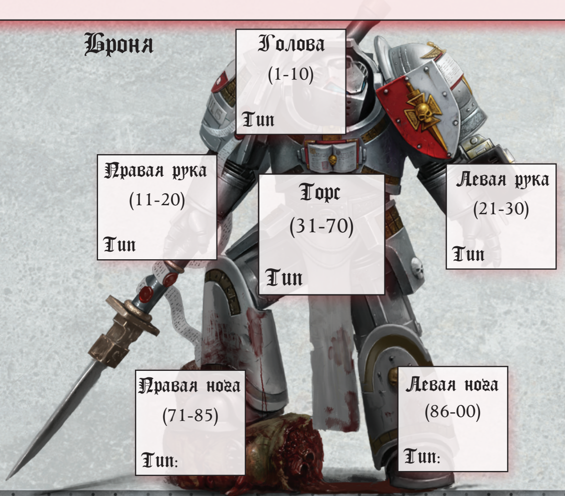
Название

Класс Урон Тип ББ

Дист. РО Маг Перезарядка

Спецправила

Броня



Голова
(1-10)
Тип

Правая рука
(11-20)
Тип

Торс
(31-70)
Тип

Левая рука
(21-30)
Тип

Правая нога
(71-85)
Тип:

Левая нога
(86-00)
Тип:

【 Возможности силовой брони 】

Сервомускулы: +20 к Силе
Авточувства: *«Ночное зрение»*, невосприимчивость к фотонным и оглушающим гранатам, *прицельные выстрелы* (то есть выстрелы в указанную часть тела врага) делаются за частичное действие, +10 к тестам *«Бдительности»* на зрение и слух (складывается с талантом *«Обострённые чувства»*)
Встроенная вокс-система
Встроенные магнитные ботинки
Внутренний цикл питания: персонаж может две недели действовать без еды
Гасители отдачи: можно стрелять из *основного* оружия одной рукой без штрафов.
Размер (Большой) (Но враг не получает бонусов на попадание)
Большерукий: точные действия получают штраф -10, если не связаны с предметами, сделанными специально для космодесантников.
Осмотическая система жизнеобеспечения: броня считается герметичной, если надет шлем.

Таланты и особенности

Амбидекстрия
Тренировка Астартес
Братство псайкеров
Бугрящиеся бицепсы
Ненависть (Демоны)
Обострённые чувства (Зрение, Слух)
Стальные нервы
Быстрое выхватывание
Сопротивляемость (Психосилы)
Истинная стойкость
Мастер кулачного боя (атаки персонажа голыми руками не считаются *примитивными*)
И да не познают они страха
Охотник на демонов
Сверхъестественная Сила (x2)
Сверхъестественная Выносливость (x2)
Проклятие Варпа

Очки опыта

Опыта свободно [ ]
Всего опыта потрачено [ ]

Психосилы

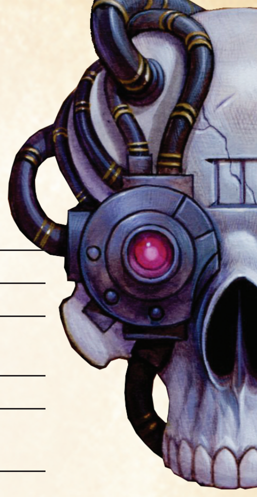
ПР [ ]

Снаряжение

GREY KNIGHT

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2011. Также листы персонажей можно скачать с at www.FantasyFlightGames.com

Лист демона



Имперское обозначение: ____________________

Тип демона: ____________________

Покровитель: ____________________

Слабости: ____________________

Отличия и дары

Младшие дары

Дары элашатям

Великие дары

Количество ран

Всего { }

Сейчас { }

Усталость { }

Крит. урон { }

Броня

Страх

Ближний бой (ББ)	Дальний бой (ДБ)	Сила (Сил)	Выносливость (Вын)	Ловкость (Лов)	Интеллект (Инт)	Восприятие (Вос)	Сила воли (СВ)	Товарищество (Тов)
○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○	○○○○

Умения

	Базовое	Тренированное	+10	+20		Базовое	Тренированное	+10	+20
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐		☐	☐	☐	☐

Таланты и особенности демона

Психосилы

Пси-рейтинг [ ]

Оружие

Название

Класс Урон Тип ББ

Дист. РО Маг Перезарядка

Спецправила

Оружие

Название

Класс Урон Тип ББ

Дист. РО Маг Перезарядка

Спецправила

Внешность

Примечания

Копирование разрешено только для частного использования © Games Workshop Ltd 2011. Также листы персонаже можно скйачать с www.FantasyFlightGames.com